

HACIA EL UNIVERSO DE LAS ÍMÁGENES TÉCNICAS

Vilém FLUSSER



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
MÉXICO, 2011

Hacia el universo de las imágenes técnicas

© Vilém Flusser, 1985

© European Photography, 1985, 1996

Ins Universum der technischen Bilder

© ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Av. Constitución 600, Barrio La Concha, Xochimilco 06100, DF

Primera edición, julio, 1, 2011

Traducción: Fernando Zamora Águila

Edición: Ofelia Ayuso Audry

Diseño de portada: Mario Eliseo Juárez Rodríguez

Flusser, Vilém

Hacia el universo de las imágenes técnicas / Vilém Flusser ; tr. Fernando Zamora Águila. -- México : UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2011.

160 p. ; 23 cm.

Traducción de: *Ins universum der technischen Bilder*

ISBN 978-607-02-2437-9

1. Fotografía - Filosofía. 2. Procesamiento de imágenes - Filosofía. 3. Imágenes visuales - Filosofía. I. Zamora Águila, Fernando, tr. II. Universidad Nacional Autónoma de México. Escuela Nacional de Artes Plásticas. III. t.

770.1-scdd20

Biblioteca Nacional de México

D.R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Ciudad Universitaria, Coyoacán, México, 04510, DF

ISBN: 978-607-02-2437-9

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Impreso y hecho en México

1. ABSTRAER

El tema de este ensayo es el universo de las imágenes técnicas. Ese universo que, en forma de fotos, películas, videos, pantallas de televisión y terminales de computadora, ha estado asumiendo desde hace algunas décadas una función de la que se habían encargado los textos lineales: el ser vehículo de informaciones de importancia vital para la sociedad y los individuos. Se trata de una revolución cultural cuyos alcances y consecuencias apenas empezamos a figurarnos. En virtud de que el ser humano, a diferencia de los otros seres vivientes, lleva una existencia basada sobre todo en informaciones adquiridas y muy poco en informaciones heredadas, la estructura de los vehículos informativos tiene una influencia decisiva en nuestra forma de vida. Debido a que los textos son eliminados de las imágenes, experimentamos, reconocemos y valoramos el mundo y a nosotros mismos de un modo distinto: ya no de un modo unidimensional, lineal, procesual e histórico, sino bidimensionalmente, o sea como planos, como contextos y como escenas. Y actuamos de un modo distinto: ya no dramáticamente, sino inmersos en campos de referencia. Lo que está llevándose a cabo es una mutación de nuestras vivencias, conocimientos, valores y acciones manipulantes, una mutación de nuestro ser-en-el-mundo.¹

Los textos lineales ocuparon la posición dominante como portadores de las informaciones importantes para la vida sólo durante unos cuatro mil años; sólo durante ese periodo que, en un sentido estricto del término, fue llamado "historia". Anteriormente, durante unos cuarenta mil años de la "prehistoria", los portadores de tales informaciones eran medios estructurados de otra manera, especialmente imágenes. Pero incluso durante el relativamente corto predominio de los textos, las imágenes siguieron ejerciendo un efecto y cuestionaron dialécticamente di-

¹ *In-der-Welt-Sein*, concepto de Heidegger que también puede traducirse como "estar-en-el-mundo".

cho predominio. Así, considerando la actual emergencia del universo de la imagen técnica, se ha intentado afirmar lo siguiente: los textos lineales desempeñaron en la existencia humana apenas un papel pasajero; la “historia” fue sólo un intermedio, y actualmente nos encontramos de vuelta en la forma de vida “normal”, en la bidimensionalidad, en lo imaginario, lo mágico y lo mítico. Numerosos aspectos de la forma de vida emergente —como la magia que irradia de las imágenes técnicas o el comportamiento mágico-ritual de quienes se informan mediante estas imágenes— parecen confirmar este enfoque.

El presente ensayo intenta desechar como erróneo tal punto de vista. Se afirmará que las imágenes técnicas son de un género distinto al de las primeras, llamadas aquí imágenes “tradicionales”. Y se hará eso en virtud de que las imágenes técnicas se basan en textos y provienen de éstos, a la vez que no presentan propiamente planos, sino mosaicos compuestos de puntos elementales. Afirmamos que no son estructuras “prehistóricas” bidimensionales, sino estructuras “posthistóricas” no dimensionales, y que no estamos retornando a una bidimensionalidad prehistórica, sino que emergemos a una adimensionalidad posthistórica. Para apoyar tal aseveración, se propone en este capítulo un modelo que ayudará a esclarecer la diferencia entre la “situación ontológica” de la imagen tradicional y la de la imagen técnica.

El modelo consiste en una escala de cinco grados. Paso a paso, la especie humana ha subido por esta escala desde lo concreto hasta abstracciones cada vez más elevadas: es un modelo de la historia de la cultura y del alejamiento humano con respecto a lo concreto.

Primer peldaño. El animal y el “hombre natural” (esa *contradictio in adjecto*) están envueltos en un mundo de lo vivo,² en un tiempo-espacio tetradimensional adecuado para ellos. Es el nivel del vivir concreto.

Segundo peldaño. Las especies de homínidos previas a nosotros (de hace 2 millones a 40 mil años) eran sujetos que enfrentaban una serie de circunstancias objetivas tridimensionales consistentes en objetos manipulables. Es el nivel del empuñar y manipular. Ahí se dan los objetos (por ejemplo, el cuchillo de piedra y las figuras talladas).

Tercer peldaño. El *homo sapiens sapiens* ha insertado entre él y las circunstancias objetivas del entorno una zona de mediación imaginaria y bidimensional, gracias a la cual se hace cargo de tales circunstancias del entorno y las mani-

² *Lebenswelt*, concepto de Husserl que también puede traducirse como “mundo de la vida” o “mundo vital”.

pula. Es el nivel del tener nociones o intuiciones y del imaginar. En éste se dan las imágenes (por ejemplo, las pinturas rupestres).

Cuarto peldaño. Hace unos cuatro mil años se interpuso entre el ser humano y sus imágenes una zona de mediación adicional —la de los textos lineales—, a la cual desde ese momento los humanos deben la mayor parte de sus conceptos. Es el nivel del concebir, del narrar, es el nivel histórico. En éste se dan los textos lineales (por ejemplo, Homero y la Biblia).

Quinto peldaño. Los textos han manifestado recientemente sus deficiencias. Ya no consienten más mediación alguna de las imágenes, han perdido claridad y se disgregan en puntos —elementos que requieren una captación rápida—. Es el nivel del calcular y del computar. En éste se dan las imágenes técnicas.

Desde luego, este modelo no tiene la intención de esquematizar la historia de la cultura. Pretender eso sería ridículamente ingenuo. Más bien, el modelo deberá concentrar la atención en los pasos que conducen de un peldaño al siguiente. A fin de cuentas, deberá mostrar que las imágenes tradicionales son el resultado de pasos que se remontan a lo concreto de un modo por completo distinto al de las imágenes técnicas. Deberá mostrar que las imágenes técnicas son medios de un género totalmente nuevo —aunque en muchos aspectos pueden recordar las imágenes tradicionales— y que “significan” algo totalmente diferente que éstas. En resumen: que con ellas se trata de una revolución cultural.

Contra la adopción de este modelo se podría objetar que no es necesario formular una hipótesis tan indefinida que abarca dos millones de años, cuando sólo se trata de distinguir las imágenes tradicionales de las técnicas. Tendría que ser suficiente con definir las imágenes técnicas como aquellas que surgen gracias a los aparatos técnicos. Sin embargo, justamente esa obvia diferenciación en particular resulta insuficiente para la tesis que aquí se expone. Pues aquí se afirmará que podremos hacer justicia a las nuevas y atrevidas formas de vida que están surgiendo y son promovidas por las imágenes técnicas, sólo si tratamos de penetrar hasta la raíz de nuestro ser-en-el-mundo. En vista de esa radicalidad, es indispensable un modelo tan indefinido como el propuesto.

Los cinco peldaños de esta escala que conduce desde la vivencia concreta del medio ambiente hasta el universo de las imágenes técnicas, están separados entre sí por intervalos que deben ser superados, intervalos que, de hecho, en el curso de nuestra vida superamos en ambos sentidos de la escala. Por cada salto que damos cambiamos de un universo a otro, así que debemos intentar reflexionar en cada uno de estos pasos por separado.

Primer paso. A diferencia de los animales, incluso de los primates, el ser humano está provisto de manos con las que puede detener la arremetida del mundo

de lo vivo y fijarlo (para no verse asediado por ese mundo de lo vivo). Esta forma de tender las manos hacia el mundo puede ser designada como “acción manipulante”.³ Gracias a ella el mundo de lo vivo se divide en dos regiones: la de los objetos que a partir de ahora están fijos y son “comprendidos” y la del sujeto humano que “comprende” los objetos y se contrapone a ellos; la región de las circunstancias objetivas del entorno y la región de la ek-sistencia⁴ humana. La acción manipulante abstrae al sujeto con respecto al mundo de lo vivo aislándolo de éste, y lo que queda después de tal separación es el universo tridimensional de los objetos aprehensibles, de los problemas resolubles. Este universo objetivo puede en adelante ser transformado por el sujeto, “informado”. El resultado es la cultura.

Segundo paso. Las manos no actúan a ciegas,⁵ sino bajo el control de los ojos. La coordinación de mano y ojo, de manipulación y mirada, de práctica y teoría es un tema fundamental de la existencia. Se puede concebir una circunstancia antes de tratarla. Ciertamente, los ojos ven sólo la superficie de los objetos a tratar; mas al hacerlo abarcan un campo más amplio que el aprehendido por las manos. Y ven conjuntos. Pueden producir imágenes previas a una acción. Esta visión sinóptica que se anticipa a las acciones manipulantes puede llamarse “visión del mundo”. Consiste en abstraer la dimensión más profunda a partir de las circunstancias del entorno. Gracias a ella surge una región bidimensional imaginaria entre los hechos y el sujeto: es el universo de la imagen tradicional.

Tercer paso. Las imágenes representan circunstancias del entorno: a través de aquéllas —por su “intermediación”— uno aprehende éstas y las modifica. Aprehender y actuar son consecuencias de las representaciones y, en virtud de que las imágenes son bidimensionales, dichas representaciones tienen un comportamiento circular, esto es, una de ellas obtiene su significado de las demás, y a su vez otorga a las demás significado. Tal relación de intercambio de significados es llamada “mágica”. Aprehender y modificar el medio ambiente mediante imágenes es una acción manipulante mágica. Si se quiere encontrar de nuevo el camino que conduce a las circunstancias del entorno sin mediación alguna de las imágenes, si se quiere despojar de toda magia las acciones manipulantes, entonces habrá que arrancar las representaciones de su contexto mágico en el plano de las imágenes llevándolas a otro orden. La dificultad radica en que las imágenes no son aprehensibles: no tienen profundidad, son sólo visibles. Aunque uno puede palpar su lisura con los dedos. Y cuando los dedos hacen que las representaciones sobre-

³ *Handlung*, que puede también traducirse como “manipulación”, pues el término deriva de *Hand*, mano.

⁴ Concepto de Heidegger relacionado con el de “ek-stasis”.

⁵ *Hände handeln nicht blindlings*, literalmente “las manos no manipulan a ciegas”.

salgan del plano para palparlas, entonces pueden enumerarlas y relatarlas. Gracias a este gesto de “palpación” dominante surgen los textos lineales. Se trata de una traducción de representaciones a conceptos, de una “explicación” de la imagen, de un deshilachado en renglones de la imagen en el plano. Por tanto, se abstrae lo alto al plano de la imagen y se reduce la imagen a la unidimensionalidad de la línea. A eso se debe que surja el universo conceptual del texto, de los cálculos, de los relatos y de las explicaciones, lo cual contribuye al proyecto de desligar las acciones de la magia.

Cuarto paso. Los textos son hileras de conceptos ensartados como en un ábaco, y los hilos que ordenan los conceptos son reglas, “reglas ortográficas”. Las circunstancias del entorno descritas por los textos se manifiestan a través de las reglas, y son concebidas y tratadas según éstas. Es decir, la estructura del texto se plasma en las circunstancias del entorno, tanto como a su vez lo hace la estructura de la imagen. Ambos, texto e imagen, son “meditaciones”. Esto se ha mantenido oculto por mucho tiempo, pues las “reglas ortográficas” (sobre todo la lógica y la matemática) condujeron a una acción de mucho mayor eficacia que la magia precedente. Y apenas en los últimos tiempos empezamos a dejar en claro que esas reglas no las hemos “descubierto”, digamos en las circunstancias del entorno (por ejemplo, como leyes de la naturaleza), sino que son producidas por nuestros propios textos científicos. De tal manera que perdemos la confianza en las reglas de la escritura correcta. Las reconocemos como reglas del juego que bien podrían ser diferentes, y este conocimiento lleva a que finalmente los hilos conductores se rompan y los conceptos se desintegren. Y, en efecto, el conjunto de hechos descritos se disgrega en un enjambre de partículas y cuantos; a la vez, el sujeto que escribe se disgrega en un enjambre de bits de información, de momentos en que se toman decisiones y de átomos.⁶ Quedan fuera los puntos elementales sin dimensión que no son aprehensibles ni imaginables ni concebibles: son inaccesibles para las manos, los dedos y los ojos. Pero son calculables (*calculus*: pequeña piedra) y pueden ser captados (“computados”) mediante aparatos especiales, equipados con teclas. Podemos llamar “calcular y computar” al gesto de presionar la teclas de los aparatos con las puntas de los dedos. Gracias a él, se producen colecciones en forma de mosaico de esos puntos elementales: imágenes técnicas. Se da un universo computado en donde tales puntos quedan conformados como imágenes aparentes. Este universo que precisamente está surgiendo, este universo conformado y sin dimensiones de la imagen técnica debe hacer comprensibles, representables y aprehensibles las circunstancias del entorno. Tal es el tema a tratar aquí.

⁶ *Aktome*, término acuñado por Flusser para referirse a acciones elementales que a su vez componen conjuntos de comportamientos.

Así pues, tal es la diferencia entre las imágenes tradicionales y las técnicas: las primeras son nociones de objetos; las segundas, cómputos de conceptos. Las primeras surgen de la imaginación; las segundas, de una capacidad particular de conformar imágenes⁷ por la cual se pierde la confianza en las reglas. Este ensayo hablará de dicha facultad conformadora de imágenes. Pero antes, para evitar toda confusión entre imágenes tradicionales e imágenes técnicas, hay que excluir la imaginación del debate.

⁷ A partir de aquí Flusser distingue entre “imaginación” (*Imagination* en alemán) y “capacidad de conformar imágenes” (*Einbildungskraft* en alemán).

2. IMAGINAR

La separación en el mundo de lo vivo entre objeto y sujeto debió de haber ocurrido hace dos millones de años en algún lugar del África oriental. Hace unos cuarenta mil años, en alguna cueva del suroeste de Europa, el sujeto se retrajo hacia su subjetividad, a fin de abarcar las circunstancias objetivas del entorno que se hallaban frente a él. Mas con tal distanciamiento las circunstancias del entorno dejaron de ser aprehensibles y manifiestas, pues las manos ya no pueden alcanzarlas. Ahora son visibles, son una aparición. A partir de lo objetivo surge un conjunto de circunstancias aparentes, “fenoménicas”, y por ello mismo engañosas: las manos siguen las apariencias y a la vez pueden asirlas. El sujeto vuelve a caer en la duda sobre la objetividad de la circunstancia que lo rodea, y a partir de esta duda se forma nociones, imágenes.

Las imágenes deberán servir como prototipos para las acciones manipulantes. Pues, aunque sólo muestran la superficie de los objetos, permiten visualizar nexos entre los objetos que antes eran insospechados. Las imágenes no muestran cosas, sino estados de cosas. Y esto permite que la mano aprehenda las circunstancias del entorno con más amplitud y profundidad que antes. Sin embargo, dos obstáculos salen al paso de los hacedores de imágenes. Pues, en primer lugar, cada punto de vista es subjetivo, es una perspectiva particular. En segundo lugar, cada noción es fluida en tanto el punto de vista se encuentra en una permanente inestabilidad. Si las imágenes deben convertirse en prototipos para las acciones manipulantes, entonces hay que hacerlas accesibles a los otros, volverlas intersubjetivas; hay que fijarlas y almacenarlas. Hay que “publicarlas”.

Los primeros hacedores de imágenes conocidos por nosotros (por ejemplo, los de Lascaux) fijaron sus nociones en las paredes de las cuevas, a fin de hacerlas asequibles a los demás (y también a nosotros). Es decir, actuaron (pues para fijarlas se valieron de sus manos), y en una forma nueva, pues sus manos no se tendían

para coger objetos (por ejemplo, un toro), sino para abarcar planos que **deberían** representar objetos (por ejemplo, un toro). Buscaban aprehender **símbolos**, y se trataba así de una acción manipulante simbólica, de un gesto con el cual las **manos** en cierta medida se alejaban de las circunstancias del entorno para **dirigirse** hacia el interior de un sujeto en el que, así, se estimulaba la emergencia de un **nuevo** nivel de conciencia: lo "imaginativo". Y de esa conciencia imaginativa **surgió** el universo de la imagen tradicional, de los estados de cosas simbólicos, ese **universo** que a partir de entonces sirvió como prototipo para la manipulación del **medio** ambiente (por ejemplo, para la caza del toro).

Los símbolos así organizados en relación con estados de cosas se **llaman** códigos, y pueden ser descifrados por quienes estén iniciados en éstos. Para **poder** ser intersubjetiva (para poder ser descifrada por los demás), cada **imagen** tiene que basarse en un código socialmente conocido (por los iniciados), en un **código** usual. Ésta es la razón de que en este ensayo se hable de imágenes "tradicionales". Cada imagen debe ser un miembro de una cadena de imágenes, pues si **no** perteneciera a una tradición no podría ser descifrada. Esto es lo que significa "publicar": captar una intuición subjetiva mediante símbolos socialmente **codificados**. Ciertamente, no siempre se logra esto. Al ser subjetiva cada intuición, **por** cada nueva imagen se insertará en el código algún nuevo símbolo. Cada **nueva** imagen se distinguirá mínimamente de las anteriores, de modo que será un "original". Modificará el código social e "informará" a la sociedad. En esto radica el **poder** de la imaginación: en que permite a una sociedad informada mediante **imágenes** tener experiencias y vivencias siempre nuevas, así como acceder a **valoraciones** y acciones manipulantes siempre nuevas.

No obstante, es un anacronismo desastroso considerar esos cambios permanentes en los códigos de las imágenes como un proceso de desarrollo, y hablar de algo así como una "historia de la imagen" (por ejemplo, de la imagen del toro desde Lascaux hasta Mesopotamia y Egipto); o afirmar que esta historia, en comparación con la nuestra, se ha desarrollado lentamente. Pues lo que se proponían los hacedores de imágenes no era precisamente producir "originales" ni "informar" a la sociedad, sino ser todo lo fieles posible a las imágenes precedentes y transmitir su tradición lo más protegida de "ruidos" que fuera posible. Trataban de reducir al mínimo su subjetividad, actitud que se puede observar en las llamadas culturas "prehistóricas" de la actualidad. La máscara africana o el tejido indígena se esfuerzan en ser portadores de un código "eterno", de un mito, y en la medida en que la máscara o el tejido son "originales" e "informativos", resultan fallidos.

El universo de las imágenes tradicionales es un universo transmitido en forma de mitos y de magia, y si pese a todo está cambiando continuamente, esto ocurre como producto de coincidencias involuntarias, como algo accidental. Es un

universo prehistórico. Sólo cuando —hace unos cuatro mil años— surgieron los textos lineales y con éstos la conciencia abstracta e histórica, sólo desde entonces se tiene derecho a hablar de una “historia de las imágenes”. Pues sólo entonces la imaginación se pone al servicio (y en contraposición) del pensamiento abstracto, y a partir de entonces los hacedores de imágenes se afanan por lo “original”, por introducir conscientemente nuevos símbolos y por producir informaciones. Sólo entonces lo coincidente deja de ser visto como un accidente para ser visto como un incidente. Las imágenes de nuestra historia están infectadas por textos, ilustran textos, y la imaginación de nuestros hacedores de imágenes está infectada por pensamientos abstractos y trata de fijar procesos.

El universo de las imágenes tradicionales no contaminado por textos es un mundo de estados de cosas mágicos. Un mundo del eterno retorno de lo mismo en donde todo otorga significado a todo y todo es significado por todo: un mundo pleno de significados, pleno de “dioses”. Y dentro de ese mundo pleno de significados el ser humano tiene la vivencia de las circunstancias del entorno. Tal es la disposición de ánimo en la imaginación: todo está preñado de significado, y todo debe ser sosegado. Es la disposición de ánimo de la culpa y de la expiación.

A primera vista, las imágenes técnicas se parecen a las recién consideradas imágenes prehistóricas. Sin embargo, se ubican en un nivel de conciencia por completo diferente, y en ellas la vida se manifiesta con un ánimo por completo diferente. La conformación de imágenes es totalmente diferente de la imaginación,¹ algo radicalmente nuevo. De ella se hablará más adelante.

¹ Véase nota 7 del capítulo 1.

3. CONCRETIZAR

Según el modelo de la historia cultural aquí propuesto, estamos transitando de la unidimensionalidad de la historia a un nuevo nivel de dimensionalidad cero que, a falta de una designación más positiva, llamamos el nivel de la "posthistoria". Los hilos conductores que hasta aquí habían ordenado el universo en procesos y las abstracciones en juicios, están ahora disgregándose, y el universo empieza a desintegrarse en cuantos y los juicios en bits de información. Por cierto, estos hilos empiezan a disgregarse debido a que les hemos dado seguimiento hasta el núcleo del universo y de la conciencia. En el núcleo del universo, las partículas no quieren obedecer a dichos hilos conductores (por ejemplo, las cadenas causales) y empiezan a correr de aquí para allá. Y, en cuanto al núcleo de la conciencia, estamos empezando a descubrir la estructura granular calculable de nuestro pensamiento, nuestros sentimientos y nuestros deseos (por ejemplo, el cálculo proposicional, la teoría de las decisiones y los cálculos de las acciones en átomos). Es decir, que la linealidad se desintegra "espontáneamente", y no porque hayamos resuelto desechar los hilos conductores. Por consiguiente, no nos queda otra opción que atrevernos a dar el salto hacia lo nuevo.

De hecho, con esto se corre un riesgo, pues con la descomposición de las olas en gotas, de los juicios en bits y de los actos en átomos se abre un abismo, el abismo de los intervalos que se abren en las hendiduras entre los puntos elementales, de la ausencia de dimensiones y por tanto de la inconmensurabilidad de los puntos elementales mismos. No se puede vivir en un universo de tal forma vacío y abstracto y con una conciencia igualmente disgregada y abstracta. Para poder vivir, se debe intentar concretizar tanto el universo como la conciencia. Hay que tratar de reunir los puntos elementales para hacerlos concretos de nuevo (captables, representables, manejables). Este problema del rellenado de los intervalos, de la integración de lo infinitesimal y del examen de lo diferencial, ya fue resuelto por los inventores del cálculo en el siglo XVII. Pero en ese momento se trataba de un

problema metodológico, mientras que hoy se ha vuelto un problema existencial, una cuestión de vida o muerte. Propongo considerar las imágenes técnicas como una respuesta a dicho problema.

Las imágenes técnicas expresan el intento de plasmar sobre superficies los puntos elementales que nos rodean y que se encuentran en nuestra conciencia, a fin de llenar los intervalos abiertos entre ellos; el intento de poner en imágenes, por un lado elementos como fotones o electrones, y por otro bits de información. Pero eso no lo pueden efectuar ni las manos ni los ojos ni los dedos. Pues tales elementos no son tangibles, visibles ni aprehensibles. Para ello hay que inventar aparatos que para nosotros puedan captar lo intangible, convertir en imágenes lo invisible y concebir lo inconcebible. Y, para poder ser controlados por nosotros, esos aparatos deben estar equipados con teclas. Tales aparatos son una condición para que se produzcan imágenes técnicas. Todo lo demás vendrá después.

Los aparatos son productos estúpidos: no podemos permitirnos antropomorfizarlos, por mucho que también puedan simular funciones intelectuales humanas. Para ellos no hay ningún problema con los puntos elementales: no quieren captarlos, representárselos ni comprenderlos. Para ellos, dichos elementos no forman más que un campo de posibilidades para su funcionamiento. Lo que para nosotros es difícilmente representable (por ejemplo, un campo magnético que desvía las limaduras metálicas), es para el aparato sólo una simple posibilidad funcional. En el mismo sentido, el efecto de los fotones sobre las moléculas de nitrato de plata se transforma ciegamente en una fotografía. Y esto es la imagen técnica: una posibilidad que se concretiza ciegamente, un hacer ciegamente que lo invisible se torne visible.

El surgimiento de las imágenes técnicas se realiza en un campo de posibilidades: “en sí y por sí” los puntos elementales no son más que posibilidades a partir de las cuales algo surge coincidentemente. Las “posibilidades” son, en otras palabras, la “materia prima” de ese universo emergente y de esa conciencia emergente. “*We are made of such stuff as dreams are made on.*”¹ Lo “posible” tiene dos horizontes: lo “necesario” y lo “imposible”. Orientado hacia lo “necesario”, lo posible se vuelve probable; orientado hacia lo imposible, se vuelve improbable. Por eso, la *mathesis* de ese universo y de esa conciencia que emergen es el cálculo de probabilidades. A partir de ahora, los conceptos de “verdadero” y de “falso” no designan más que horizontes inalcanzables: es una revolución no sólo en el ámbito de la epistemología, sino también en los de la ontología, la ética y la estética.

“Probable” e “improbable” son conceptos informáticos, por lo cual puede definirse la “información” como una situación improbable: cuanto más improba-

¹ “Somos de la misma materia que los sueños”, cita de *La tempestad*, de Shakespeare.

ble, tanto más informativa. Según la segunda ley de la termodinámica, el universo emergente constituido por puntos se inclina hacia situaciones cada vez más probables, hacia la desinformación, es decir, hacia una diseminación cada vez más homogénea de los puntos elementales, hasta que éstos finalmente pierdan toda “forma”. El estadio final, la muerte térmica, es una diseminación probable necesariamente delimitada, y puede ser calculado de antemano con una probabilidad delimitada con seguridad.

Sin embargo, por el momento no hemos llegado a tal estadio. Por el contrario, podemos observar en todos los ámbitos del universo que surgen y continúan surgiendo situaciones improbables, sean nebulosas en espiral, células vivas o cerebros humanos. Dichas situaciones informativas deben su nacimiento a una coincidencia improbable, a desviaciones “erróneas” de la tendencia general hacia la entropía. Lo cual nos autoriza a aventurar la siguiente hipótesis: una computadora con la suficiente potencia podría —teóricamente— “faturizar” (calcular de antemano) todas las situaciones improbables ya ocurridas, las que se encuentran en proceso de surgimiento y las que están por surgir, es decir, todo lo que ha tenido lugar entre el Big Bang y la “muerte térmica” —incluso el texto que está surgiendo aquí, incluso la propia computadora—. Para ese fin, debería tener en su memoria el programa surgido en el Big Bang. Ahora bien, la dificultad de construir una computadora así no radica en la literalmente astronómica cantidad de probabilidades que confluyen para producir situaciones como una nebulosa en espiral, células vivas o cerebros humanos. La dificultad radica en que la computadora, además del programa Big Bang, debería producir todas las fallas de este programa; o sea que, en otras palabras, debería ser más grande que el universo. Esto es un ejemplo del abismo en el que está a punto de caer la nueva conciencia que hace cálculos y cómputos.

Especulaciones tan vertiginosas como éstas permiten, no obstante, aproximarse al objetivo con el cual fueron inventados los aparatos productores de imágenes: producir situaciones improbables, informativas; reducir lo posible e invisible a algo improbable y visible. Por consiguiente, los aparatos contienen programas que se contraponen a los del universo constituido por puntos. Pues los aparatos son productos humanos, y el humano es un ser atareado en contrarrestar la tendencia ciega del universo hacia la desinformación. Desde que el ser humano extiende sus manos frente al mundo de lo vivo que tiene ante sí, a fin de ponerle un alto, intenta plasmar informaciones sobre las circunstancias que lo rodean. Su respuesta a la “muerte térmica” y a la muerte misma es: “informar”. Y de esta búsqueda de la inmortalidad surgen, entre otras cosas, los aparatos. Éstos deben producir informaciones, así como mantenerlas y transmitir las. Vistas así, las imágenes técnicas son muros de contención de las informaciones al servicio de nuestra inmortalidad.

Pero hay en esta empresa una extraña dialéctica interna, una contradicción. Los aparatos están programados para producir situaciones improbables. Mas ello significa que esas situaciones improbables yacen en sus programas, y no en calidad de “errores”, como en el programa del universo, sino como situaciones que se van volviendo cada vez más probables e intencionales en el curso de la realización del programa. Quien conoce el programa de los aparatos puede preverlas sin necesidad de alguna “computadora metafísica”, como en las especulaciones que acaban de ser mencionadas. Cualquier espectador de televisión puede prever más o menos la programación de la siguiente semana. En otras palabras: las imágenes producidas mediante aparatos y de acuerdo con una programación son improbables desde el punto de vista del universo (llevaría billones de años que surgiera una fotografía “por sí misma” y sin aparatos), y sin embargo desde el punto de vista del receptor son probables, esto es, menos informativas. Así, para el receptor de la imagen técnica —y en cierto modo a sus espaldas—, se transforma en entropía lo que en el aparato fue programado como entropía negativa.

Esta contradicción inherente a los aparatos se debe a que funcionan con el mismo método que el universo, es decir, automáticamente. Sus programas son juegos en donde las posibilidades ocurren de manera coincidente, son accidentes programados. La diferencia entre los aparatos y el universo es que los aparatos se mantienen por una accidentalidad programada (por ejemplo, en la fotografía tomada por un satélite artificial totalmente programado), mientras que el universo sigue su curso por encima de cualquier accidentalidad programada, e incluso a contrapelo de la muerte térmica. Así pues, ésta es la definición de “automatismo”: una computación de coincidencias que transcurre de modo autónomo, del cual se ha excluido la iniciativa humana, y una contención de este transcurrir por parte del ser humano mediante situaciones intencionalmente informativas. Entonces, la diferencia entre el aparato y el universo es que el aparato se encuentra bajo control humano. Pero esto puede no mantenerse así: a largo plazo, la automaticidad del aparato deberá “emanciparse” del ser humano. Ésta es la razón de que su entropía negativa dé un vuelco radical hacia una entropía sin más.

El peligro que acecha en la automatización, esto es, que los aparatos sigan su curso aunque se haya alcanzado la situación informativa e intencional, y que den un giro hacia situaciones no premeditadas (como, pongamos por caso, los aparatos de las instalaciones termonucleares), es el verdadero reto para los generadores de imágenes técnicas. A estos generadores se los llamará aquí “conformadores de imágenes”, a fin de distinguirlos de los productores de imágenes tradicionales, así como de contraponer la conformación de imágenes a la imaginación. Son personas que oprimen teclas de aparatos para controlarlos dentro de una situación informativa e intencional (en relación con una imagen técnica específica) y

cuya intención es controlar el aparato pese a su automatización cada vez más autónoma, de modo que garanticen el poder de decisión humana sobre éstos. Los conformadores de imágenes intentan que los aparatos automáticos se vuelvan contra la automatización. Sin aparatos automáticos no pueden realizar ninguna conformación de imágenes, pues sin teclas ni aparatos el “material” conformante (los puntos elementales) no es visible, asible ni palpable. Pero tampoco pueden dejar a los aparatos la conformación de imágenes, pues con ello las imágenes técnicas producidas serán “redundantes”, o sea, situaciones no informativas y previsibles por el programa del aparato.

La tarea planteada al conformador de imágenes por esta contradicción interna en los aparatos automáticos, es en sí misma contradictoria. Si, por ejemplo, examinamos el accionar de un fotógrafo con su cámara en comparación con los movimientos de una cámara totalmente automatizada (como las de los satélites), tendremos una apreciación pobre de lo que está ocurriendo. Al parecer, la cámara automatizada se dispara siempre de manera aleatoria, mientras que el fotógrafo oprime el disparador sólo cuando encuentra una situación que responde a sus intenciones. Pero si examinamos con más detenimiento las cosas, encontramos que el accionar del fotógrafo se lleva a cabo realmente en algún lugar “dentro” del programa del aparato. Ciertamente, el aparato hace lo que el fotógrafo quiere, pero el fotógrafo no puede querer más que lo que el aparato puede hacer. Así, todas las imágenes producidas por el fotógrafo deben yacer en el programa del aparato y son, de acuerdo con lo hasta aquí considerado, imágenes “previsibles”, no informativas. Es decir, no sólo el accionar sino también las intenciones del fotógrafo son funciones del aparato. Y, sin embargo, hay que distinguir claramente el fotografiar automatizado y el fotografiar de un conformador de imágenes, debido a que en el segundo caso hay una intención humana que, como función del aparato, está luchando contra esta misma automaticidad del aparato desde su interior.

El accionar al que las imágenes técnicas deben su surgimiento es doblemente contradictorio. Primeramente se elaboran aparatos que deben producir situaciones informativas. Y, al manifestarse esto como una contradicción, los conformadores de imágenes tratan de orientar esta producción automática contra la automatización, por lo cual este mismo intento tiene lugar en el interior del aparato automático. Las imágenes técnicas son el resultado de este doble accionar que se enrosca sobre sí mismo, el resultado de una intrincada lucha entre el inventor y el controlador del aparato; son un trabajo conjunto entre ambos, así como una lucha y una cooperación entre aparatos y personas. Son imágenes dramáticas.

Si comparamos este accionar con el de los hacedores tradicionales de imágenes (como se hizo en el capítulo anterior), queda claro que acontecen en dos ni-

veles completamente diferentes. Con las imágenes técnicas se trata primeramente de programar la computación de puntos elementales y luego de desprogramarlos nuevamente para construir por aglomeración situaciones informativas. Se trata de un accionar que se efectúa en un universo de puntos, en el cual las puntas de los dedos oprimen teclas de aparatos; y la estructura de este accionar es tan puntual como la estructura del universo, en el sentido de que consiste en miniacciones claras y distintas. El propósito de tal accionar es hacer imágenes bidimensionales a partir de puntos elementales; emerger de la no dimensionalidad hacia la bidimensionalidad. Ir del abismo de los intervalos hacia la superficie; ir de lo más abstracto a lo que tiene apariencia de concreto. "Apariencia", ya que de hecho es imposible aglomerar puntos para formar planos. Pues cada plano está compuesto de un sinfín de puntos, habría que reunir un sinfín de puntos para producir planos reales. Por ello, el accionar del conformador de imágenes puede producir sólo imágenes aparentes, es decir, planos de hecho llenos de intervalos, planos reticulados. Los conformadores de imágenes deben darse por satisfechos con esos planos aparentes, con esos *trompe-l'oeil*.²

El accionar del conformador de imágenes va desde el punto hasta un plano inalcanzable; el accionar del hacedor tradicional de imágenes, desde el mundo del objeto hasta una superficie real. El primero intenta concretizar (retrocediendo desde la abstracción extrema hasta lo representable), el segundo abstrae (se aleja de las circunstancias que lo rodean). El primero se basa en cálculos, el segundo, en las circunstancias sólidas del entorno. En pocas palabras, aquí nos las vemos con imágenes en el plano de tipos y orientaciones completamente diferentes, aunque parezcan confundirse entre sí (como la epidermis y el cutis). Así, cuando se habla del "significado" de las imágenes, de su desciframiento, hay que estar conscientes de que el significado de las imágenes técnicas se busca en otra parte que el significado de las tradicionales.

El desciframiento de las imágenes técnicas es una tarea que —por razones a tratar mucho más adelante— aún no se ha realizado. Mientras estemos incapacitados para ello, permaneceremos entregados a la fascinación que ejercen y estaremos programados por un comportamiento mágico-ritual. La recepción crítica de las imágenes técnicas requiere un nivel de conciencia correspondiente al que existe en su producción. Lo cual plantea la pregunta de si nosotros —como sociedad— estamos en condiciones de hacer dar ese salto a nuestra conciencia. Y para no perder de vista esta cuestión, es necesario meditar sobre nuestro actual ser-en-el-mundo, sobre nuestra actual manera de proceder.

² Engaños al ojo, trampantojos.

4. TECLEAR

El mundo disgregado en puntos elementales mediante la abstracción de sus hilos conductores, tiene que ser reagrupado para ser de nuevo experimentable, reconocible y manipulable. Éste es el compromiso del conformador de imágenes. Pero los puntos elementales a agrupar no son ni asibles ni visibles ni palpables: no pueden surgir por ese gesto aglutinante, a no ser con la ayuda de dispositivos que puedan penetrar en el enjambre de puntos. Tales dispositivos se llaman teclas. Aunque estamos familiarizados con las teclas desde hace mucho tiempo y casi siempre nos servimos de ellas sin pensarlo, no obstante estamos muy lejos de tener una comprensión respecto de las mismas. Si queremos tener clara nuestra situación en el mundo cuando oprimimos teclas con las puntas de los dedos, entonces debemos examinar con mayor atención el acto de oprimir botones.

Las teclas son omnipresentes. Los interruptores de luz alumbran al instante un cuarto oscuro, el motor de un auto arranca apenas se gira una llave, la presión sobre el disparador de una cámara fotográfica tiene por efecto inmediato la toma de una imagen. Lo primero que llama la atención en esto es el hecho de que las teclas operan en un tiempo que no corresponde a la cotidianidad humana, un tiempo para el cual son válidas dimensiones de otro orden. Pues las teclas operan en el universo infinitesimal de los puntos elementales, en lo infinitamente pequeño, donde el tiempo arde de modo fulminante. En segundo lugar, llama la atención el hecho de que las teclas traducen lo infinitamente pequeño al orden de las dimensiones humanas, pero también a lo gigantesco. Un toque al interruptor de luz traduce el universo de los electrones al terreno en donde el ser humano es la medida de todas las cosas. Y un toque a otro interruptor puede hacer estallar una montaña o causar el fin de la especie humana. Así, las teclas son dispositivos que tienden un puente por encima de la famosa metáfora según la cual el mundo se organiza como un sándwich de tres niveles: lo nuclear, lo humano y lo astronómico.

Muchas veces las teclas no son botones aislados, sino que forman teclados a partir de los cuales uno puede hacer elecciones. Si oprimo un botón de mi elección en mi televisor, entonces en la pantalla aparecerá de inmediato aquella imagen que yo elegí entre las disponibles. Pese a las pequeñas e infrahumanas dimensiones dentro de las que se mueven las teclas, están no obstante al servicio de la libertad humana. Y aquella generación que aún no haya crecido con los teclados de las computadoras, todavía puede tener con ellos esa vivencia de algo fantasmal, mágico. Mientras las puntas de mis dedos tantean selectivamente sobre el teclado de mi máquina de escribir, a fin de escribir el presente texto, estoy consumando un prodigio. Estoy desmenuzando mis pensamientos en palabras, las palabras en letras, y entonces elijo las teclas correspondientes a esas letras. “Calculo” mis pensamientos. Y sobre el papel insertado en la máquina de escribir aparecen entonces esas letras, cada una de ellas de modo claro y distinto, formando sin embargo un texto lineal. La máquina de escribir “computa” lo que yo he calculado. Logra agrupar en líneas elementos consistentes en puntos. Se trata de un prodigio, pese a la transparencia de este procedimiento. Pues puedo examinar cómo cada tecla, al ser oprimida, pone en movimiento una palanca que con un golpe plasma la letra elegida, y cómo el carro de la máquina retrocede una y otra vez para dar lugar a la siguiente letra. A pesar de esta transparencia, la cuestión no es muy clara.

Por lo demás, esas máquinas de escribir mecánicas son teclados arcaicos. De algún modo, con los procesadores de palabras el escribir oprimiendo teclas se ha vuelto desde hace tiempo un fenómeno poco claro, una incursión que se ejecuta en una caja negra a donde la persona que teclea no puede echar un vistazo. Este aparato no es una máquina, y de él se ha esfumado toda mecánica. Si examinamos cómo oprimiendo teclas se sintetizan imágenes en las pantallas de las computadoras, retrospectivamente —por decirlo así— podemos advertir lo prodigioso que también es ese oprimir teclas: el prodigio implicado en ese computar cálculos previos, un prodigio gracias al cual surgen las imágenes técnicas.

El verbo “teclear”¹ significa primeramente tantear a ciegas con la esperanza de encontrar casualmente algo. “Heurística”. De hecho, así es como los chimpancés escriben con una máquina de escribir, de modo que a largo plazo (que se podría extender a algunos millones de años) podrían casualmente producir un texto igual al aquí presente. Desde luego, no puedo afirmar que experimento mi propio escribir en una máquina como un tantear a ciegas. Más bien estoy convencido de que mi texto no es producto de coincidencias que se hayan vuelto inevitables, sino que yo elijo intencionalmente mis teclas. Al escribir cuento con un “universo de

¹ *Tasten* en el original, que significa también “tentar”, “tantear”, “palpar”, “tocar”.

signos alfanuméricos” (alrededor de 45 teclas), y cada presión sobre una tecla es para mí consecuencia de una elección libre. Podemos afirmar que eso me distingue de los chimpancés: que el tiempo astronómico requerido para que surja este texto según métodos heurísticos y mediante un juego de coincidencias, con cierto propósito lo estoy reduciendo a la temporalidad humana. Me diferencio de los chimpancés y de los idiotas que se les asemejan, en tanto produzco lo mismo que ellos, pero mucho más rápido. He aquí un cuadro desencantador de la libertad y la dignidad humanas.

Pero se puede pintar de otra manera la situación. Mientras el chimpancé se sumerge con su tanteo en el juego ciego del azar y la necesidad, yo “trasciendo” este juego. Con mi tanteo lanzo una mirada más allá de ese juego (la máquina de escribir) y capto de una hojeada el texto que estoy escribiendo. En este punto no quiero zambullirme en ese fango filosófico que circunscribe al problema de la libertad —viendo por encima de lo dado hacia el deber ser—, y quiero limitarme a lo dado. Pregunto, por consiguiente: ¿hay alguna posibilidad de diferenciar el texto escrito por el chimpancé del que yo escribí, pese a que son entre sí idénticos letra a letra? ¿Se puede descubrir detrás de mi texto —a diferencia del que hizo el chimpancé— una intención valorativa e informativa? En caso afirmativo, entonces se puede considerar la libertad y dignidad humanas como la capacidad específica de realizar valores.

Aquí lo debatible es la distinción entre inteligencia humana e inteligencia artificial, entre informaciones intencionales e informaciones generadas automáticamente. Los chimpancés que escriben en máquinas de escribir son sin duda inteligencias artificiales extraordinariamente primitivas. Son escasos, caros y lentos. Por el contrario, los procesadores de palabras abundan, son baratos y sobre todo mucho más rápidos. ¿Podemos entonces distinguir entre cada uno de los textos producidos en procesadores de palabras y mis propios textos, con los que se corresponden letra por letra? Ante esta pregunta, es evidente que el procesador de palabras no tantea ciegamente, sino que está programado. El texto está previsto en su programa. No tantea “puramente al azar”, sino que lanza los dados con las teclas a su disposición y según las reglas de un juego de dados, es decir, no lo hace en el sentido de un azar “puro”, sino “aleatorio” (*alea* = un dado). El texto del procesador de palabras es un “lance afortunado”, una coincidencia prevista. ¿Se puede diferenciar este lance afortunado de mi propio texto, o este último es igualmente un lance afortunado, sólo que programado de otra manera?

Pero también el chimpancé lanza los dados. Sólo que él se sujeta a reglas muy amplias. Se le permite cualquier combinación de teclas, y por una duración tal que puede llegar a mi texto. ¿Se puede decir entonces que el chimpancé es “más libre” que el procesador de palabras? Y el capturista que transcribirá este

texto mío, ¿no está lanzando los dados, sólo que con reglas muy estrechas, pues él sigue tecla a tecla el modelo que tiene delante? ¿No ocurre que el chimpancé se ubica en la faceta “abierta” del lance y el capturista en su faceta “cerrada”? De este modo, quizás se está erigiendo una jerarquía de los programas, según su grado de “apertura”: el chimpancé es el escritor más “libre”, el capturista, el “menos libre” y el procesador de palabras se ubica a la mitad. ¿Pero cómo se determina mi propia ubicación en esta jerarquía? ¿Soy “menos libre” que el chimpancé, pero “más libre” que el procesador de palabras? ¿Y esta ubicación se puede leer en mi texto? Una pregunta incómoda, pues con ella la especificidad de la libertad humana queda deslavada.

Tal vez, sin embargo, esa especificidad pueda quedar a salvo de otra manera. Pues ciertamente teclear consiste en oprimir dispositivos elaborados por seres humanos. ¿Habría que buscar la libertad humana no en el presionar teclas, sino en la manufactura de teclas?, ¿no en el acto programado, sino en el programar mismo?, ¿no en los chimpancés o en los procesadores de palabras o en los capturistas o en mí, sino en el inventor de la máquina de escribir? Éste fue alguien que sacó de su contexto las letras latinas, los números arábigos y algunos símbolos lógicos para fijarlos en las teclas. Alguien que calculó procesos de pensamiento (extrayéndoles sus hilos conductores) y enseguida construyó una máquina que podía computar como textos esos cálculos. Es por completo irrelevante qué tipo de autómeta instaló dentro de la máquina de escribir el inventor de ésta (un chimpancé, un procesador de palabras, un capturista o yo) y cómo programó a tal autómeta, pues a corto o a largo plazo todos los textos —incluso el mío— deben aparecer sobre la hoja de papel. Así, la libertad específicamente humana sería la del programador.

Confieso que mi ejemplo de la máquina de escribir es una estratagema. Es absurdo querer atribuir al inventor de la máquina de escribir la responsabilidad por este texto mío en proceso de formación. Si hubiese elegido otro ejemplo (como el teclado de un televisor), entonces sería menos evidente este absurdo. De hecho, la mayoría de los teclados son (como se mostrará más adelante) del mismo tipo que el de los televisores. Por ello se tiene la impresión de que los programadores serían los instigadores ocultos de nuestros comportamientos. Si se reconoce que este argumento es absurdo, entonces se echa abajo la mayor parte de la crítica cultural actual.

Pero el argumento según el cual los programadores son responsables de la manera en que se conduce la sociedad, es totalmente inaceptable también por otra razón: porque el retroceso desde el teclear hasta el programa y desde éste hasta la programación, implica dar un paso hacia el abismo de la regresión eterna. Por ejemplo: el chimpancé y yo mismo somos —tal como la máquina de escribir—

producto de un juego de dados, de un programa. Ambos surgimos durante el curso de un juego aleatorio con informaciones genéticas. En mi programa (pero según parece no en el programa del chimpancé) se encuentra la invención de las teclas, que alguna vez tendría que realizarse de modo aleatorio. ¿Hay que buscar un programador dentro de este programa mío? ¿Es un programador sobrehumano que llevaría la responsabilidad por todos los escritos hechos a máquina (los míos y los del chimpancé) y sobre todo por todos los comportamientos en el mundo? Pues no se puede desear tener ambas cosas: por un lado el automatismo ciego de las teclas que penetran en el enjambre de puntos elementales y por otro una intención de programar, —a menos que se caiga precipitadamente en creer que hay un determinismo trascendental del azar—. Ahora bien, si rechazamos una creencia orientalizante de ese tipo, entonces estamos obligados a rechazar el argumento a favor de que el comportamiento social está programado. Si no creemos en ninguna programación trascendental ciega, menos aun podemos creer en un programador inmanente que todo lo prevea.

¿Qué pasa entonces con la libertad humana al escribir con una máquina, con ese proceso transparente y mecánico? Ocurre lo siguiente: cuando oprimo mis teclas, yo sé que son dispositivos programados que escogen puntos elementales y los aglomeran como textos. Sé que esto puede ser realizado automáticamente por el procesador de palabras, aleatoriamente por los chimpancés y a manera de copia por los capturistas, y que así surgirá un texto igual al mío. Sé además que con mi tanteo soy llevado a un intrincado determinismo del azar y de la necesidad. Y, pese a todo esto, experimento mi gesto escritural concreto como un gesto libre, y a decir verdad libre a un grado tan alto que podría renunciar antes a la vida que a escribir en la máquina. “*Scribere necesse est, vivere non est.*” Pues al escribir concentro mi ser en las puntas de mis dedos: todo mi desear, pensar y obrar circula en cierto modo en su interior y a través de ellos pasa por las teclas, por el universo que ellos palpan, por la máquina de escribir y por la hoja de papel, para afluir hacia el espacio público. En esa libertad “política”, en este gesto público de oprimir teclas consiste mi vivencia concreta del teclar.

El entusiasmo por teclar que estoy confesando se inserta de la siguiente manera en el contexto de los dos capítulos anteriores: el primer gesto liberador del ser humano con respecto al mundo de lo vivo es la acción manipulante. El segundo es el examen imaginativo. El tercero es la explicación conceptual. Y el cuarto gesto liberador del ser humano con respecto al mundo de lo vivo es el teclar computante. El ser humano se vuelve sujeto del mundo gracias a sus manos; se vuelve supervisor (vigilante) del mundo gracias a sus ojos; se vuelve gobernante del mundo gracias a sus dedos, e intérprete del mundo gracias a las puntas de sus dedos. La actual revolución cultural puede ser vista como una transferencia

de la existencia a las puntas de los dedos. El trabajo (mano), la ideología (ojo) y la narración (dedos) se someten a la computación programadora (puntas de los dedos). Con ello, las teclas nos libran de la obligación de cambiar el mundo, de supervisararlo y explicarlo, y por tanto nos libran de la tarea de otorgar un sentido al mundo y a la vida.

Este entusiasmo por teclear, tal como intento articularlo a propósito de la escritura con máquinas de escribir, es sin embargo reconocible con más claridad aún con los teclados de los aparatos. Es el entusiasmo del conformador de imágenes: el fotógrafo, el camarógrafo, el videoasta y sobre todo el habitante de la sociedad futura con sus imágenes sintetizadas en computadoras. Este entusiasmo interpretador, esta vil superación del trabajo manual, de la ideología y de las discrepancias, y este concentrarse en la conformación de situaciones improbables y aventuradas será la atmósfera predominante una vez que las teclas hayan congregado a su alrededor los intereses existenciales de la humanidad. Y será así pese a la conciencia del carácter sobrehumano y automático de las teclas.

En todo caso, dicha situación en que las teclas darán al ser humano la libertad de interpretar el mundo es algo que por el momento no se ha alcanzado. En vez de eso, nos encontramos en una situación dominada por dispositivos de teclas relativamente primitivos, aún no apreciados correctamente y por tanto no correctamente instalados. Por el momento (y de manera errónea), hay dos tipos de teclados. Uno de ellos "emite" mensajes (llamémoslos "teclados productivos"), el otro "recibe" mensajes (llamémoslos "teclados reproductivos"). El primero es un dispositivo para publicar lo privado; el segundo, para privatizar lo público. Por ejemplo: las teclas del productor de televisión sirven para publicar las representaciones y los conceptos privados de los productores, y las teclas de los aparatos de televisión sirven al receptor para recibir en un ámbito privado esas representaciones y esos conceptos que se han vuelto públicos. Sin duda, estos dos tipos de teclado están de algún modo sincronizados entre sí, pero están dominados por dos tendencias: del lado del "emisor", la de conformar imágenes (ese entusiasmo que intenté describir más atrás), del lado del "receptor", la de ser manipulado (en la cual se basa esa crítica cultural contra la cual intenté argumentar previamente).

Si reflexionamos en estos dos tipos de teclados, comprobamos con cierta sorpresa que se apoyan en representaciones anticuadas y que pasan por alto el carácter propio del teclear. Se basan específicamente en la representación del "discurso": en el ámbito privado del emisor se produce un mensaje, se envía a través del ámbito público y es recibido en el ámbito privado del receptor. En el ejemplo arriba mencionado: el mensaje de la televisión se genera en el espacio privado del productor, se envía a través del espacio público y es recibido en el espacio priva-

do del espectador de televisión. Sin embargo, no se puede hablar de “privado” y “público” en el universo de los teclados. El productor no genera su mensaje en un ámbito privado, sino en un aparato emisor, en un complejo de dispositivos y funcionarios. El mensaje se propaga a través de un campo electromagnético, al cual sería insensato querer llamar una “república”. Y el espacio en el que se encuentra el aparato de televisión está abierto a innumerables mensajes y no puede ser llamado propiamente “privado”. Además, los aparatos emisores y los aparatos receptores están sintonizados entre sí y funcionan como una unidad. En pocas palabras, los teclados han hecho estallar las fronteras entre lo privado y lo público, han mezclado el ámbito político con el privado y han vuelto caducas todas las representaciones usuales del “discurso”.

Así, los dos tipos actuales de teclados se basan en una idea errónea sobre el carácter del teclar. Pues es inherente al carácter de las teclas acoplarse “dialógicamente” entre sí (por ejemplo, mediante cables) y formar redes, es decir, funcionar no como dispositivos discursivos, sino dialógicos. Así, hay que tomar como provisional la distinción entre teclas “emisoras” y “receptoras”, entre teclas “productivas” y “reproductivas”. La máquina de escribir es sólo un paso previo al *teletewriter*, el teclado de la lavadora automática es sólo un paso previo a un dispositivo de retroalimentación entre productores y usuarios de lavadoras automáticas. Y la situación actual de los teclados es en conjunto un paso previo hacia la sociedad telemática.

Las teclas han hecho estallar nuestras representaciones de “ámbito político” y “ámbito privado”, obligándonos a pensar con otras categorías. Frente a la situación emergente que predomina, en donde los teclados se acoplan dialógicamente, no podemos operar ya con conceptos como el de “aldea cósmica mcluhaniana”. Cuando ya no hay ninguna plaza pública de pueblo ni ninguna casa privada de campo, no hay manera de hablar de aldeas. El tejido de teclas y la asociación dialógica entre ellas nos hace pensar más bien en la estructura del cerebro. Más que de una “aldea cósmica”, hay que hablar de un “cerebro cósmico”. Y, en una estructura como ésta, no hay que hacer ninguna distinción entre presionar el disparador de una cámara fotográfica o el botón de encendido de una lavadora: en ambos casos, al presionar se envía y se recibe por igual.

En el estadio actual del desarrollo de los teclados hay aún teclas defectuosas, como aquellas que me permiten sólo elegir, pero no expresarme (por ejemplo, los botones del aparato de televisión). De modo que, por el momento, la libertad de elección está en contradicción con la libertad existencial. Y por ello no puedo entusiasmarme con los botones del televisor o de la lavadora (fuera de que comparta el entusiasmo del usuario de máquinas de lavar en los anuncios comerciales). Pero es de esperarse que en un estadio posterior de la automatización todos los teclados

me entusiasmarán, pues cada uno será un dispositivo que me va a permitir dar sentido, junto con los demás, al abrumador caos del universo de puntos.

Los productores de imágenes técnicas, los conformadores de imágenes (fotógrafos, camarógrafos, videoastas) están *sensu stricto* en el final de la historia. Y en el futuro todas las personas serán conformadoras de imágenes: todas tendrán a su disposición teclados que les permitirán, en conjunción con todos los demás, sintetizar imágenes en las pantallas de las computadoras. Todas estarán *sensu stricto* en el final de la historia. El mundo en el cual se encuentran ya no puede ser contado y relatado: se ha disgregado en puntos elementales (fotones, cuantos, elementos electromagnéticos). Se ha vuelto inaprehensible, irrepresentable, impalpable. Un enjambre calculable. Y la propia conciencia de las personas, sus pensamientos, deseos y valores se han disgregado en puntos elementales (en bits de información). Un enjambre calculable. Uno tiene que computar ese enjambre a fin de hacer que el mundo de nuevo sea aprehensible, representable y palpable, así como para hacer que la conciencia sea de nuevo autoconsciente. Es decir, los abrumadores puntos en torno nuestro y dentro de nosotros mismos deben ser reagrupados en superficies, deben ser conformados como imágenes.

Disponemos ya de la capacidad conformadora de imágenes necesaria para tal efecto, es decir, de aparatos con los cuales podemos conformar imágenes. Sabemos que esos aparatos funcionan según el principio del azar y de la necesidad (el principio del cálculo de probabilidades), es decir, automáticamente. Y sin embargo, al oprimir un disparador, tenemos la convicción justificada de que estamos dando un sentido intencional al abrumador y completamente abstracto universo en torno nuestro y dentro de nosotros mismos. Esto es lo fantasmal y a la vez lo que infunde entusiasmo a la conformación de imágenes al teclear: que las imágenes técnicas son fantasmagorías que otorgan un sentido al mundo y a nosotros mismos.

El siguiente capítulo se propone tratar sobre esta conformación de imágenes y la capacidad correspondiente, así como distinguirlas de la imaginación precedente, característica de los hacedores tradicionales de imágenes. Se propone tratar sobre las imágenes técnicas, esos tramados de puntos, esas fantasmagorías conformadas como imágenes del cerebro cósmico al que nos aproximamos. Se propone mostrar cómo, por medio de las teclas, a partir de puntos surgen superficies, y cómo en esos planos se expresa una capacidad de conformar imágenes, la cual habría sido imposible sin la invención de los teclados.

5. CONFORMAR

Las imágenes técnicas son planos conformados como imágenes. Cuando examinamos una foto mediante un vidrio de aumento, vemos granos. Cuando nos acercamos a una pantalla de televisión vemos puntos. Y es que la foto es una imagen química y la televisión una imagen electrónica —de modo que nos enfrentamos a estructuras de puntos distintas entre sí—, mas la construcción básica con puntos elementales es la misma. Mientras siga habiendo imágenes dependientes de la química (lo cual probablemente no ocurrirá por mucho tiempo), el problema de la conformación de los puntos en el plano se planteará sin duda de un modo técnicamente (y por tanto también epistemológicamente) diferente que en el caso de la imagen electrónica. Sin embargo, de lo que se trata aquí es del carácter básico común a todas las imágenes técnicas: si las consideramos con atención, todas ellas resultan ser superficies conformadas como imágenes y computadas a partir de puntos elementales.

De cualquier manera, hay que ver hacia su interior para percatarse de esto. Un mero ver por fuera las imágenes técnicas nos las presenta como planos. Mirar hacia su interior exige más esfuerzo que el mero verlas, lo cual explica que tengamos nociones sobre todo y no realicemos indagaciones sobre casi nada. Las imágenes técnicas se caracterizan como planas debido a que por nuestra indolencia no las miramos más de cerca. Esta contradicción entre ver y mirar, entre “lectura superficial” y “*close reading*” suscita el problema de la distancia entre el observador y lo observado. Aquí voy a intentar mostrar que este problema se plantea de un modo totalmente distinto en las imágenes técnicas que en esos objetos que como “mundo objetivo” nos rodean.

La mesa de madera sobre la que estoy escribiendo este texto es, si nos fijamos bien, un enjambre de partículas y en su mayor parte consta de espacios vacíos. Su sólida plenitud es una ilusión. Si mi máquina de escribir cayera atravesando la cubierta de la mesa, sería ciertamente un contratiempo extraordinariamente improbable, pero de ningún modo sería una “maravilla”. Por eso, al escribir puedo

poner entre paréntesis todo mi conocimiento sobre la estructura granular de mi mesa y confiar en su solidez. En relación con mi mesa, la teoría viene después de la práctica, es decir: los “teóricos científicos” que calcularon la estructura cuántica de mi mesa tienen relevancia sólo más tarde y no tienen nada que ver con la producción de ésta.

Ayer vi en la televisión la ópera de Mozart *Così fan tutte*. Acercándome mucho a la pantalla, vi rastros de electrones en un tubo catódico. Sin embargo, de modo diferente que con la mesa, no puedo poner entre paréntesis mi conocimiento de la estructura granular de la imagen que veo, pues debo agradecer esta imagen a los “teóricos científicos”. Son sobre todo ellos quienes han hecho posible la *Così fan tutte* de ayer. Lo que ayer experimenté como una belleza concreta, se basa en los cálculos y cómputos de un universo de puntos leído de “cerca”. La teoría precede a la práctica de *Così fan tutte*, y sin la teoría es imposible la práctica.

Los ejemplos de la mesa y de la imagen televisiva de *Così fan tutte* permiten aprehender con claridad el concepto aquí aludido de “conformar imágenes”. No tiene ningún sentido querer afirmar que estoy conformándome la imagen de la solidez de la mesa. Pues su solidez es concreta, y su disgregación en puntos elementales es perceptible sólo después de una serie de abstracciones a partir de esta solidez concreta. Por el contrario, es correcto afirmar que ayer me conformé la imagen vista de una ópera de Mozart. Pues lo que vi ayer es resultado de una serie de concreciones (cálculos y cómputos) de puntos elementales abstractos. Y precisamente por ello tuve una vivencia concreta. Fue concreta porque fue conformada para mí a partir de abstracciones. “Conformar” debe significar entonces esa capacidad de trasladar de nuevo a lo concreto el universo disgregado en puntos elementales mediante la abstracción. Por eso sugiero que hay “capacidad de conformar imágenes” sólo desde que las imágenes técnicas fueron inventadas. Sólo desde que tenemos fotos, filmes, televisión, videos y pantallas de televisión sabemos lo que significa “conformar imágenes”.

Si vemos detalladamente las imágenes técnicas, se demuestra que no son de ningún modo imágenes, sino síntomas de procesos químicos o electrónicos. Una fotografía indica a un químico qué reacciones disparan fotones específicos en moléculas específicas de compuestos de plata. Una imagen televisiva indica a un físico qué trayectos de electrones específicos han pasado a través de un tubo. “Leídas” de esta manera, las imágenes técnicas son reproducciones de hechos en un universo constituido por puntos. Hacen evidentes tales hechos, así como en una cámara de niebla se hace visible la huella de una partícula. Con lo cual, desde luego, esta “objetividad” genera conocidas dificultades epistemológicas. Pues se puede divisar las partículas sólo cuando se emplea dispositivos (medios) específicos, como placas sensibles, tubos de rayos catódicos o cámaras de niebla, de modo que resulta

muy difícil responder si estos dispositivos están influyendo o no en el fenómeno que permiten divisar.

Las imágenes técnicas son imágenes sólo en la medida en que son vistas superficialmente. Para poder ser imágenes, requieren un distanciamiento del espectador. Si un físico hubiese examinado de cerca la imagen televisiva de *Cosi fan tutte*, habría visto huellas de electrones en un tubo de rayos catódicos. Lo que la inspección en profundidad del físico esclarecería, habría sido la ciega banalidad del universo constituido por puntos, de ese juego entre la necesidad y el azar. Por el contrario, yo que sólo he mirado superficialmente he visto de hecho *Cosi fan tutte*. ¿Elogiaremos la superficialidad, la capacidad de conformar imágenes, y despreciaremos las indagaciones profundas? “¿El arte es mejor que la verdad?”

Por lo demás, los investigadores teóricos, esas personas que indagan en profundidad, no son quienes produjeron esa imagen que vi ayer, sino sólo la hicieron posible. La produjeron técnicos de televisión, conformadores de imágenes, quienes son personas superficiales. Oprimieron diferentes teclas, desatando con ello procesos sobre los que no debían realizar ninguna indagación en profundidad y haciendo posible que yo, igualmente sin darme cuenta, oprimiera teclas para ver *Cosi fan tutte*. Lo que ocurre en las cajas negras que sirven de mediadoras entre el conformador de imágenes y yo, es una pregunta para las personas que indagan en profundidad. Cuando se trata de hacerse preguntas sobre la capacidad de conformar imágenes, hay que dejar “cibernéticamente” que las cajas negras sigan siendo negras.

Esto es, la pregunta por la conformación de imágenes da como resultado un extraño (y nuevo) recelo ante las explicaciones en profundidad, un extraño (y nuevo) menosprecio por todo lo profundo. Claro que las explicaciones científicas y las técnicas de ellas derivadas son indispensables para la capacidad de conformar imágenes, y sin embargo se han vuelto “carentes de interés”. Pues lo que ofrecen las explicaciones son banalidades. Lo “interesante” es la vivencia concreta, la aventura y la información que me proporciona el conformar imágenes. La explicación es abstracta; la conformación de imágenes es concreta. En esto radica lo nuevo de la capacidad de conformar imágenes que está emergiendo, lo nuevo de la conciencia por venir: que los discursos de la ciencia y del progreso técnico, aunque son tomados como indispensables, no obstante dejan de ser interesantes en sí mismos y buscamos la aventura en otro lado, en la conformación de imágenes.

Entonces, el accionar oprimiendo teclas traslada la pregunta por el conformar imágenes a la conciencia del conformador de imágenes, tal como intenté hacerlo en relación con el escribir mediante una máquina de escribir. Y entonces se pone de manifiesto que ciertamente el accionar oprimiendo teclas es el mismo en ambos casos, pero que en el conformar imágenes se da una conciencia diferente.

Pues no tenemos aquí máquinas transparentes, sino aparatos impenetrables. Los conformadores de imágenes no están frente a los aparatos del mismo modo que lo hacen los escritores ante las máquinas de escribir, sino que están involucrados con ellos, están entrelazados con ellos y son devorados por ellos. Están ligados a los aparatos con más fuerza que los escritores a las máquinas. Conformar imágenes es mucho más “funcional” que escribir textos; es un proceso más programado. Cuando escribo, escribo el texto encima de la máquina. Cuando conformo imágenes técnicas, las formo desde el interior del aparato.

Dos cosas distinguen esta situación. Primera: los conformadores de imágenes oprimen teclas que desencadenan procesos inaprehensibles, irrepresentables e impalpables. Segunda: las imágenes que conforman no son producidas por ellos sino por aparatos, y además de modo automático. A diferencia de los escritores, los conformadores de imágenes no necesitan inspeccionar en profundidad la manera que tienen éstas de obrar. Gracias a los aparatos se emancipan de la necesidad de ser profundos, y con ello tienen que dedicar toda su atención a la conformación de imágenes. El escritor debe interesarse por la estructura de sus textos: por las letras y las reglas que organizan las letras en líneas (ortografía, gramática, lógica), así como por los aspectos fonéticos, rítmicos y musicales de sus textos. Gran parte de su rendimiento creativo e informativo consiste precisamente en modelar dichas estructuras. Para el conformador de imágenes es totalmente diferente: dispone de aparatos automáticos que obvian para él todo eso haciéndole posible concentrarse en los planos que conforman imágenes. Sus criterios a la hora de oprimir teclas son, por tanto, “superficiales” en dos sentidos de esta palabra: no se relacionan con ningún proceso profundo de producción de imágenes y se dirigen sólo a la superficie productora.

Esta superficialidad del conformador de imágenes, a la que está condenado por los aparatos, y para la cual es liberado por los aparatos, nos lleva a referirnos a una capacidad de conformar imágenes anteriormente insospechada. Aparecen imágenes de un modo nunca antes soñado. Y por ello las imágenes fotográficas, filmicas, televisivas o de video que actualmente nos rodean son tan sólo presagios de lo que en el futuro será el poder de la capacidad conformadora de imágenes. Sólo cuando consideremos la realización de imágenes sintetizadas, esas imágenes de lo que es casi imposible por ser imágenes de lo inaprehensible, lo irrepresentable y lo impalpable, podremos empezar a sospechar cuál es el poder de la capacidad conformadora de imágenes que aquí está brotando.

Los conformadores de imágenes oprimen teclas para “informar” —en el sentido fuerte de este término—; es decir, para producir lo improbable a partir de lo posible. Oprimen teclas para inducir a los aparatos automáticos a producir las situaciones improbables que están en sus programas. Oprimen teclas para hacer

que emerja lo improbable a partir del abrumador caos del universo de puntos calculado en el aparato. Y este mundo improbable de la capacidad conformadora de imágenes tiene que envolver, como si fuera una piel, ese abrumador caos del universo de puntos a fin de darle un sentido. La capacidad de conformar imágenes es una capacidad que persigue dar un sentido concreto al universo abstracto y absurdo en el cual nos precipitamos.

Esta reflexión permite determinar la situación de la nueva conciencia, que es la capacidad de conformar imágenes. Los conformadores de imágenes se ubican en los más extremos límites de la abstracción que se han alcanzado hasta el momento, esto es, en el universo sin dimensiones, y nos ofrecen la posibilidad de experimentar el mundo y nuestra vida de nuevo como algo concreto. Gracias a las fotos, las películas y las imágenes televisivas o de video, y en el futuro sobre todo gracias a las imágenes sintetizadas con la computadora, en general volvemos a ser de nuevo verdaderamente capaces de retornar desde el vaporoso mundo de las abstracciones a las vivencias, las percepciones, los valores y las acciones concretas.

Si examinamos lo dicho aquí sobre la conformación de imágenes, se puede resumir del siguiente modo la actual revolución cultural: somos la primera generación que dispone de la capacidad de conformar imágenes en el sentido estricto de los términos, de modo que, en comparación con nuestras imágenes, deben palidecer todas las modalidades pasadas de la conformación de imágenes, de la imaginación y de la ficción. Estamos accediendo a un nivel de conciencia en el cual la investigación de los más profundos contextos, en el cual el explicar, el enumerar, el relatar, el calcular, en suma el pensamiento lineal histórico, científico y textual es puesto de lado por un nuevo modo de pensar conformado en imágenes y “superficial”. Y por ello para nosotros ha perdido todo sentido querer diferenciar entre lo conformado como imágenes y lo no conformado así, entre lo ficticio y lo “real”. El universo de puntos abstracto, a partir del cual emergemos, nos ha mostrado que todo aquello que no tiene una conformación como imagen se reduce a ser nada. De modo que hemos tenido que abandonar los criterios “verdadero/falso”, “original/falsificado” o “real/aparente” para emplear en cambio el criterio “concreto/abstracto”. La capacidad de conformar imágenes es la capacidad de concretizar lo abstracto.

En su totalidad, la teoría del conocimiento, la ética y la estética, pero sobre todo el sentido de la vida como tal, están siendo revolucionados. Vivimos en un mundo conformado por imágenes técnicas; experimentamos, reconocemos, valoramos y realizamos acciones cada vez con más frecuencia en función de dichas imágenes. A éstas les debemos una técnica proveniente de teorías científicas —teorías que de modo perentorio nos informan acerca de que “en realidad” todo es un enjambre de puntos que se disgrega, un vacío abierto. La ciencia y la técnica resul-

tante de ésta —triunfo de la civilización occidental—, por un lado han pulverizado el mundo objetivo que nos rodea hasta volverlo una nada, y por otro lado nos han envuelto en un mundo conformado por imágenes. Por tanto, parece que nuestro desarrollo histórico ha llegado a un estadio final que en lo esencial no se distingue nada de la imagen budista del mundo: el velo de Maya cubre la nada del Nirvana que se abre. Vista así, la poderosa corriente de la historia de Occidente estaría por desembocar en el océano del Oriente intemporal.

Hay numerosos indicios de que tal enfoque sobre la autoaniquilación de la sociedad occidental es correcto. Y, sin embargo, este enfoque pasa por alto lo esencial, que en la actual revolución se está preparando. A saber, el hecho de que la capacidad conformadora de imágenes —de la que empezamos a estar provistos y gracias a la cual producimos imágenes técnicas— brota de nuestra aptitud para calcular y computar la abrumadora nada que nos rodea. Por ello, nuestra conformación de imágenes no es algo a lo que deberíamos renunciar para arrojarnos al Nirvana, sino que, por el contrario, es nuestra respuesta a esa nada que se abre ante nosotros y nos aguarda. El velo de las imágenes técnicas que nos circundan, por mucho que se asemeje al velo oriental, nos invita a un compromiso opuesto al de Oriente. Nuestros velos no son para desgarrarlos, sino para tejerlos cada vez más densos. Los siguientes capítulos se dedican a examinar este tejer velos cada vez más densos.

6. SIGNIFICAR

Los análisis precedentes sobre la forma de ser emergente se basan en la hipótesis de que nos concentramos cada vez más en las puntas de nuestros dedos, una hipótesis que podemos confirmar observando las acciones de oprimir teclas con que nos encontramos por todos lados. Pero las puntas de los dedos no sólo teclean, también muestran algo, señalan lo que está enfrente, remiten a lo referido por ellos. No pretendo entrar aquí a la problemática ligada con los conceptos de “mostrar”, “señalar” y “referir”, pues parto del supuesto de que, gracias a las explicaciones de la semántica, los términos “signo”, “significado” y “*meaning*” tienen un lugar en el habla general y no necesitan ser aclarados. Por lo demás, el actual interés por la semiótica implica que empezamos a estar conscientes del papel de las puntas de los dedos en nuestro nuevo ser-en-el-mundo. Lo que pretendo es plantear una pregunta específica: ¿qué significan, qué muestran las imágenes técnicas? Y una pregunta conexas: ¿qué sentido tienen las imágenes técnicas?

Formulada de modo tan general, esta pregunta parece no ofrecer espacio alguno para una respuesta racional. Hay distintos tipos de imágenes técnicas, y cada uno de ellos parece tener un significado específico. Las fotografías, por ejemplo, parecen significar escenas del medio ambiente; los filmes parecen significar acontecimientos del medio ambiente, y con la computadora las imágenes sintetizadas parecen tener un horizonte de significación por ahora completamente inconcebible. La pregunta arriba planteada debería dirigirse de un modo específico a cada tipo de imagen técnica. E incluso dentro de cada tipo de imagen es posible identificar tan numerosas formas de significación, que esta pregunta debería ser especificada más todavía. La fotografía de una casa, pongamos por caso, parece significar en una forma del todo distinta que ese tipo de fotografía que erróneamente es llamada “abstracta”. En el fondo, deberíamos plantear de modo específico a cada imagen técnica la pregunta por el significado, y parece que es absurdo

preguntar por el significado de las imágenes técnicas en general. Sin embargo, me esforzaré por mostrar que todas las imágenes técnicas, del tipo que sean, señalan en la misma dirección.

Antes de la llegada de las imágenes electrónicas sintéticas teníamos la impresión de que todas las imágenes técnicas se formaban mediante la captación y fijación de las partículas o las ondas provenientes del medio ambiente. Por ello se creía que eran copias de su medio ambiente, el cual era significado de un modo distinto por cada una de ellas. Esta impresión ya no se puede mantener con respecto a las imágenes producidas sintéticamente. Sin duda alguna, surgen también de la captación y la fijación de las partículas, pero lo que muestran (por ejemplo, un avión por construirse o un cubo “tetradimensional”) no puede ser tomado como una copia del medio ambiente. Por consiguiente, en la actualidad nos inclinamos a distinguir dos variedades básicas de imágenes técnicas: copias y modelos. Unas significan lo que es; otras, lo que debe o podría ser.

Ahora bien, apenas hacemos esta distinción entre copia y modelo nos enfrentamos a dificultades. ¿A qué me refiero exactamente cuando afirmo que la fotografía de una casa es una copia de ésta, y que la imagen computarizada de un avión por construirse es un modelo? ¿Me refiero acaso a que la casa existe exteriormente, en algún lugar, es decir, “en realidad”, y el avión existe en algún lugar aquí dentro, es decir, “sólo en posibilidad”? ¿Me refiero a que el fotógrafo ha “descubierto” la casa y el operador de la computadora ha “inventado” el avión? ¿O me refiero (con un poco más de refinamiento) a que la casa es la causa de la fotografía (ya estaba ahí antes de ser fotografiada y los rayos de luz reflejados por ella causaron la fotografía) mientras que el avión es una consecuencia posible de la imagen computarizada (la imagen estaba ahí primero, y el avión fue producido con base en la imagen)? Como siempre, cuando formulo la distinción entre copia y modelo me encuentro en aprietos.

¿Pues qué ocurre con la realidad de la casa copiada en la fotografía, con su condición de ser descubierta o con su función causal? ¿La casa no aparece realmente como yo la veo en la foto? (Si es que tiene algún sentido preguntar cómo aparece la casa en la realidad.) ¿Entonces el fotógrafo ya no ha descubierto la casa, así como un paseante descubre que está frente a una casa? (Si es que tiene algún sentido intentar distinguir entre descubrimiento e invención.) ¿Y entonces la casa ya no es la causa de la fotografía, así como una pata de un perro es la causa de una mancha de lodo? (Si es que tiene algún sentido hablar de causalidad en el universo de las partículas.) No quiero decir aquí que es imposible distinguir entre el nivel ontológico de una casa que está ahí en la calle y el de un avión todavía por construirse. Más bien, quiero decir que es inútil intentar distinguir entre una imagen como copia y una imagen como modelo.

También podemos afirmar que el fotógrafo ha proyectado un modelo de una casa, y el operador de la computadora ha proyectado un modelo de un avión por construirse. Y ambos modelos son, en distintos sentidos, copias de algo —esto es, proyectos de conceptos calculados— que explican representaciones, las cuales a su vez significan el medio ambiente. En el caso del fotógrafo, se representa una casa tal como supuestamente se encuentra ahí fuera en el mundo objetivo. Entonces toma en sus manos un aparato para “comprender” su representación (traduciéndola a conceptos como “perspectiva”, o “tiempo de exposición”). El aparato calcula estos conceptos automáticamente. Y el fotógrafo oprime un botón para provocar que el aparato efectúe dichos cálculos y conforme en una fotografía la imagen de la casa. En el caso del operador de la computadora, se representa un avión tal como podría encontrarse en el mundo objetivo. Entonces toma un aparato en sus manos (o recurre a un aparato sobre su mesa de trabajo) para “comprender” su representación (traduciéndola a conceptos como “ecuaciones de la aerodinámica” o “costos de fabricación”). El aparato calcula estos conceptos automáticamente. Y el operador de la computadora oprime teclas para provocar que el aparato efectúe dichos cálculos y conforme en una pantalla la imagen del avión. Tanto en el caso del fotógrafo como en el del operador de la computadora está operando la misma capacidad de conformar imágenes, sólo que en el segundo es más clara que en el primero, pues allí es más consciente para el conformador de imágenes. Por lo tanto, en las imágenes técnicas no tiene ningún sentido intentar distinguir entre modelos y copias. Todas las imágenes técnicas son conformadas.

Entonces, podemos afirmar que el fotógrafo de la casa, al igual que el operador de la computadora, se ha conformado una imagen de algo. Y, por cierto, ha conformado la imagen de una casa no como ésta es realmente, sino como debe ser. No ha descubierto la casa, sino que la ha inventado. Y la casa no es la causa de su imagen, sino, como se ha mostrado, una consecuencia de la imagen. Así, podemos afirmar que el fotógrafo ha producido un modelo de la casa. En sentido inverso, podemos afirmar que el operador de la computadora ha copiado su avión. Pues, así como el fotógrafo, tenía una representación y un concepto de lo que se le mostraba, y esto es lo que ha copiado. En el ámbito de las imágenes técnicas, intentar distinguir entre copia y modelo es una empresa perdida. Ya que, sean del tipo que sean, no son imágenes reproductivas, sino productivas. En ambas está operando la misma capacidad de conformar imágenes.

Mas esto no quiere decir que debemos renunciar a toda clasificación de las imágenes técnicas de acuerdo con su significado. Lo único que debemos hacer es elegir otros criterios de clasificación, criterios adecuados al carácter de las imágenes técnicas. Podemos, quizá, clasificar las imágenes según su contenido informativo: más o menos informativas, más o menos sorprendentes o previsibles. Por

ejemplo, ante una fotografía de la Catedral de Florencia puedo decir que ya he visto muchas veces algo semejante y para mí la imagen “no significa casi nada”. Y ante la imagen de un cubo tetradimensional en la computadora puedo decir que nunca antes había visto algo así y por tanto la imagen es “muy significativa”. Claro, también puedo distinguir no entre copias y modelos, sino más bien entre imágenes redundantes e informativas. De cualquier modo, no he dicho “qué” significan las imágenes, sino “cuánto” significan. Y éste es el enfoque adecuado para las imágenes técnicas.

Lo usual es distinguir las imágenes técnicas no de acuerdo con su significado, sino de acuerdo con sus técnicas; por ejemplo, imágenes químicas y electrónicas. A su vez, las imágenes químicas pueden ser divididas en mudas y fijas (fotos) y en sonoras y en movimiento (filmes). Por otra parte, las electrónicas se pueden clasificar en diversas subclases: de las imágenes de video a las de computadora. Se puede leer cronológicamente tal clasificación: cada técnica sigue a otra y sustituye a las precedentes. Al haber sido químicas las primeras imágenes técnicas (fotos) y al ser electrónicas las más recientes (imágenes sintéticas), podemos constatar una tendencia general hacia la sintetización de todas las imágenes técnicas, sobre todo de las fotos. Esa forma cronológica de clasificación según la técnica, sin duda tiene influencia sobre la clasificación según los significados. Pues la técnica misma, a la cual una imagen debe su surgimiento, es informativa, y cuanto más nueva sea, tanto más informativa será. Desde este punto de vista, es sorprendente que una imagen sintética sea vista como una fotografía. La fotografía como técnica está hecha para ser redundante. Y ésta es una exigencia para el fotógrafo y para el cineasta. Pues el criterio de ellos en relación con las imágenes se refiere, como ya dije, a lo “redundante/informativo”, y su capacidad de conformar imágenes se dirige a producir imágenes informativas.

La pregunta por el significado de las imágenes técnicas es sobre todo y ante todo una pregunta por la dirección a la que remite el accionar de quienes las conforman. ¿Qué muestran las puntas de los dedos, a las cuales las imágenes deben su surgimiento? ¿Qué orientación tiene el productor de las imágenes? “¿Hacia dónde?” Si a partir de tal pregunta examinamos dicha orientación, dicho accionar conformador de imágenes, reconoceremos que en ellos se manifiesta una nueva y revolucionaria forma de ser, una inversión violenta y poderosa de la orientación humana en el mundo. Tan violenta y poderosa es esta inversión, que nos resulta difícil darnos cuenta de ella. El conformador de imágenes, el productor de imágenes técnicas están orientados hacia el mundo, están vueltos hacia él a fin de otorgarle un sentido. El suyo es un accionar prescriptivo e imperativo consistente en codificar. Los conformadores de imágenes son personas que se han levantado contra el

mundo y que remiten a él con las puntas de sus dedos a fin de darle forma. Y las imágenes técnicas tienen este significado imperativo y codificador.

Con esto se invierte la anterior orientación humana frente al universo. La conciencia lineal, histórica, informada por textos y a la vez productora de textos, se encuentra en un mundo que reclama ser leído y descifrado. “*Natura libellum*”¹ Para esa conciencia, el mundo es un texto codificado al que se trata de explicar e interpretar. Un resultado —entre otros— de esta exigencia que el mundo plantea al ser humano es el discurso de los científicos, esa serie lineal de explicaciones de procesos. Hay indicadores, hay vectores de significado que van del mundo al ser humano: el mundo significa algo para el ser humano. Todo en el mundo es signo de algo. Y el humano debe encontrar una orientación en el mundo que le permita descifrar esa ingente cantidad de indicadores, de signos, de indicios; por ejemplo, interpretar a partir del mundo las llamadas leyes de la naturaleza. El ser humano debe inclinarse sobre el mundo como sobre un texto. “*Adaequatio intellectus ad rem*”² Esta inclinación reverencial frente al mundo, esta inclinación de la conciencia frente al mundo, es el modo que tiene el ser humano histórico de estar en el mundo.

Tal tipo de orientación se volvió imposible con la disgregación del mundo y de la conciencia en puntos elementales (en partículas y bits de información). En virtud de que los hilos que ordenan en series los procesos están desintegrados, el mundo y la conciencia han perdido su carácter de textos. En virtud de que los signos del mundo ya no se ordenan en códigos, en ellos no hay ya nada que leer, que descifrar. Se evidencia que los signos del mundo no significan nada; que forman un montón de elementos inconexos. Y que las conexiones identificadas en este montón de elementos por la conciencia histórica, fueron producidas mediante textos por esa conciencia misma. El mundo ha perdido significado, y la conciencia no tiene nada que buscar ahí, pues no podría encontrar otra cosa que elementos inconexos. Nos encontramos absurdamente en un mundo absurdo. Así, inclinarse ante el mundo es una orientación “no adecuada” a éste, que debe ser abandonada.

El desengaño que experimentamos ahora respecto a toda explicación, interpretación y lectura del mundo (el descubrimiento de que “dentro” del mundo no hay nada oculto que pueda ser descubierto), lleva a una nueva y revolucionaria orientación del mundo. Desengañados, dejamos de inclinarnos ante el mundo, nos erguimos y extendemos nuestras manos hacia él señalándolo con nuestro dedo índice. Se da una inversión de los vectores de significación. De aquí en ade-

¹ La naturaleza es un libro, un opúsculo.

² El intelecto se adecua a las cosas.

lante, todo indicador, signo o señal de tránsito muestra y señala de modo excéntrico hacia fuera de nosotros mismos, y ya no apunta hacia nosotros. De aquí en adelante, somos nosotros quienes proyectamos significados sobre el mundo. Y las imágenes técnicas son ese tipo de proyecciones. Ya sean fotos o filmes, ya sean videos o imágenes de computadora, tienen el mismo significado: otorgar un sentido a lo absurdo.

El universo de las imágenes tradicionales consiste en paredes. Y estas paredes (sean las de una caverna o las de una vivienda burguesa) tienen que estar provistas de imágenes que reflejen los hechos particulares, por ejemplo un toro o al emperador Francisco José. Es decir: los significados de “toro” o de “emperador” deben hacerse evidentes en las paredes. Y éste es un significado “profundo”, “misterioso”, “sagrado”. Las imágenes en la pared llevan a la superficie tal significado, lo “explican”. El universo de las imágenes técnicas, en cambio, no consiste en ningún “soporte objetivo” (aunque incluso actualmente pueden estar adheridas al papel y a paredes venidas a menos). Se trata de imágenes proyectadas en el “vacío”, en el “campo visual”. Y cuando estas imágenes muestran toros o al emperador Francisco José, entonces se trata de otorgar un sentido a ese “vacío”, a ese “campo visual” en los que tenemos que vivir. En todo caso, esos toros y ese emperador intencionalmente proyectados en la nada ya no son hechos explicados, sino imágenes conformadas.

En sus raíces, esta inversión de la orientación frente al mundo es comparable con aquella gracias a la cual nuestros antepasados animales se irguieron para convertirse en homínidos. Sin embargo, en aquellos tiempos nos erguíamos para agarrar el mundo con las manos, para resolver problemas y realizar acciones. Y ahora nos levantamos para proyectar vectores de significado, para producir códigos —esto es, ya no para realizar acciones sino para simbolizar; ya no para dar forma a objetos, sino para proyectar “informaciones puras”—. Las imágenes técnicas son esos proyectos, y cuanto más se convierten en imágenes electrónicas más “puras” se volverán.

La inversión de los vectores de significado, tal como la experimentamos por primera vez con las imágenes técnicas, tiene un efecto desorientador en nuestras categorías usuales de lo que es “significado”. En tanto los vectores nos mostraban algo del mundo, la pregunta correspondiente era: “¿Qué significa el símbolo que debo descifrar?”. Pues ahí había algo (el significado, “*signifié*”) que era representado físicamente por el símbolo (el significante, “*signifiant*”). El símbolo “m” significa “masa” en el código del discurso de la física, y la “masa” es algo que está en el exterior, según el universo del discurso de la física. Un símbolo específico significa “casa” en el código de las imágenes tradicionales, y esta “casa” está ahí, según el universo de las imágenes tradicionales. Con la inversión de los vectores de

significado, ya no cabe la pregunta “¿Qué significa esto”. Pues ya no hay nada ahí fuera. La pregunta “¿Qué significa una imagen técnica?” está mal formulada. Las imágenes técnicas no representan físicamente algo (aunque parezcan hacerlo), sino que proyectan algo. Lo significado por las imágenes técnicas (“*signifié*”) es algo proyectado de dentro hacia fuera (no importa que sea una casa fotografiada o la imagen en computadora de un avión por construirse), y existe exteriormente sólo en tanto ha sido previamente proyectado. Por ello, no hay que descifrar las imágenes técnicas a partir del significado, sino del significante (“*signifiant*”). No en función de *lo que* muestran, sino en función de *hacia donde* muestran. Y la pregunta correspondiente es: “¿*Hacia dónde* significan las imágenes técnicas?”. Descifrar una imagen técnica no es descifrar lo mostrado por ella, sino interpretar su programa.

Para hacer más comprensible este volver al revés la interpretación, esta inversión de nuestras categorías semánticas, comparemos las imágenes técnicas con las tradicionales. Las imágenes tradicionales son espejos. Captan los vectores de significado que desde el mundo se aproximan a nosotros, los recodifican y los reflejan, ya recodificados, sobre una superficie. Por ello es correcto preguntar sobre ellas *qué* significan. Mientras que las imágenes técnicas son proyecciones. Captan signos carentes de significado que desde el mundo van a su encuentro (fotones, electrones), y los codifican para otorgarles un significado. Por eso es incorrecto preguntar sobre ellas *qué* significan (salvo que demos la respuesta sin sentido: significan fotones). Sobre ellas hay que preguntar *hacia dónde* significa aquello que muestran. Pues lo que muestran es sólo una función de aquello hacia donde están significando.

Lo que las imágenes técnicas muestran puede ser muy parecido a lo que las imágenes tradicionales significan. La fotografía de una casa puede ser muy parecida a la pintura de una casa. Y aparentemente la foto muestra mejor que la pintura la casa que se encuentra ahí, pues la foto sería un mejor espejo que la pintura. Mas precisamente es tarea de la interpretación vuelta al revés (la crítica adecuada para las imágenes técnicas) poner en evidencia que esta aparente “objetividad” de las imágenes técnicas es sólo una función de aquello hacia donde están significando. Desde el punto de vista del llamado “sentido común”, las imágenes técnicas son copias objetivas de algo exterior. La tarea de la crítica es mostrar que, a pesar del sentido común, no son espejos, sino proyecciones programadas para engañar al sentido común presentándose como espejos.

Ya que las imágenes técnicas son proyecciones, ya que un proyector las remite hacia un horizonte (como hacen un reflector o un faro), no hay que descifrarlas como representaciones de algo que existe exteriormente, sino como guías que nos muestran un camino hacia el exterior. Hay que criticarlas a partir de su proyector,

a partir de su programa. Lo que muestran las imágenes técnicas es función de la dirección hacia la cual muestran. Es decir: su “significado” es su “sentido”, y en ellas coinciden “significado” y “sentido” (“*significance*” y “*meaning*”). Las dimensiones semántica y pragmática de las imágenes técnicas son idénticas. Si tratamos de analizar lo mostrado por ellas, nos perdemos en preguntas erróneamente planteadas. “¿Es realmente una casa lo que está fotografiado, o es sólo una escenografía?”, o bien “¿la imagen televisiva de un político no es acaso la de un actor que está imitando al político?”, no son buenas preguntas. No permiten ninguna respuesta desde el ángulo de las imágenes técnicas, pues en éstas ha caducado toda distinción entre “verdadero” y “falso”. Pues lo mostrado por la imagen técnica no es su significado —que se nos representaría materialmente de un modo simbólico—, sino su método para mostrarnos un camino. El mensaje no es lo mostrado en la imagen técnica, sino la imagen técnica misma. Y es un mensaje que otorga sentido, un mensaje imperativo.

La crítica de las imágenes técnicas se debe hacer a partir de su programa. No hay que hacerla desde el extremo de los vectores de significado, sino desde el arco que ha disparado la flecha. La crítica de las imágenes técnicas requiere el análisis de su trayectoria y el análisis de las intenciones que subyacen a esta trayectoria. Y habrá que buscar tales intenciones en la vinculación, en el “punto de intersección” del aparato que las genera con el conformador que las genera. Tal crítica exige nuevos criterios —distintos de los que han sido válidos para las imágenes tradicionales—, criterios como “contenido informativo” o “análisis estructural”. Y esto es así en virtud de que las imágenes técnicas, como vectores de significado que han sido invertidos, tienen un significado nunca antes existente: no significan algo, significan una dirección.

Así como nos envuelven actualmente, las imágenes técnicas significan modelos imaginales (prescripciones) para las vivencias, las percepciones, los valores y el comportamiento de la sociedad. Significan programas imperativos. Actualmente, los conformadores de imágenes y sus aparatos dan a sus imágenes un significado que no sólo está programado, sino que a su vez es programador. Actualmente, hay dedos índice imperativamente extendidos, en cuya dirección nos orientamos ciegamente independientemente de que nos percatemos de que su significado consiste en ser seguidos ciegamente por nosotros—. Mas, si de hecho estamos llegando a esto (y hay indicios de que empezamos a hacerlo), entonces las imágenes técnicas pueden cambiar dramáticamente su significado. Específicamente, pueden convertirse en guías en el camino dialógicamente elaboradas, guías en un mundo que se ha vuelto absurdo para quien, a su vez, se ha vuelto consciente de lo absurdo.

7. TRATAR

Las imágenes técnicas no son espejos, sino proyectores. Proyectan significados sobre superficies engañosas, y tales proyecciones tendrán que convertirse para sus receptores en proyecciones de la vida misma. Las personas deberán dirigirse hacia esas proyecciones. Al menos ahora es así como funcionan las imágenes técnicas, y a partir de ello ha surgido una estructura social en donde las personas no se agrupan alrededor de un problema, sino de imágenes técnicas. Ese tipo de estructura social necesita nuevos criterios sociológicos y reclama un nuevo enfoque sociológico. La sociología clásica toma como punto de partida al ser humano y sus necesidades, deseos, sentimientos y conocimientos, y divide a la sociedad de acuerdo con las relaciones entre los humanos, por ejemplo en grupos del tipo “familia”, “pueblo” o “clase”. Los bienes culturales son para la sociología clásica mediaciones entre personas, y por ello esos bienes (mesas, casas, autos) son explicables a partir del ser humano. Ese enfoque y esos criterios ya no son válidos para la estructura social de ahora. Lo que está en el centro ya no son las personas, sino las imágenes técnicas, y por consiguiente la sociedad ya habrá de clasificarse de acuerdo con las relaciones entre las imágenes técnicas y las personas; por ejemplo, en grupos del tipo “asistente al cine”, “espectador de televisión” o “usuario de computadora”. Las necesidades, deseos, sentimientos y conocimientos humanos son explicables a partir de las imágenes técnicas. Y para la sociología del futuro, esto significará tener que desplazar al ser humano desde el centro hacia la periferia de su campo visual, incluso aunque esté comprometida en el sostenimiento de la dignidad y de la libertad humanas.

La relación entre imágenes técnicas y personas, el trato entre ellas pasa a ser el problema central de toda crítica cultural futura, y todos los demás problemas son abordables a partir de tal relación. Lo primero que llama la atención en ese trato es su penetrante orientación proyectiva. La imagen técnica se dirige a las personas, avanza hacia ellas y alcanza a penetrar hasta los rincones más secretos de su privacidad. El ser humano ya no hace el recorrido desde su ámbito privado hasta el

ámbito público (la plaza comercial, la escuela) para informarse, y si sigue haciéndolo pese a la penetración de las imágenes técnicas es porque la nueva estructura social no ha logrado imponerse plenamente. La plaza comercial, la escuela y todos los espacios abiertos de ese tipo son espacios arcaicos que no corresponden a la comunicación del presente, y serán abandonados. Es cierto que están en el orden del día los eventos masivos, las manifestaciones en las calles, los festivales al aire libre, etc., y que los autobuses circulan por todas las regiones acumulando turistas en las playas y en las pistas de esquí. Sin embargo, no se trata de reuniones públicas o políticas en el sentido estricto de estas palabras, sino de desinformaciones programadas. Las imágenes técnicas irrumpen en el espacio privado a través de numerosos canales (televisión, revistas ilustradas, terminales de computadora), suplantando y mejoran el anterior despliegue informativo en los espacios públicos, y con ello obstruyen todo espacio público. El ser humano ya no hace el recorrido desde su espacio privado hasta el espacio público, porque en casa se informa mejor y porque en el fondo ya no hay ningún espacio público en el cual pueda tener actividad.

Las películas son las únicas imágenes técnicas que aparentemente contradicen este trato penetrante y proyectivo. Aparentemente, con ellas las imágenes son proyectadas hacia una pantalla emplazada públicamente y las personas se dirigen hacia un espacio público, la sala de cine, para recibir esas imágenes. Como si el cine fuera una especie de teatro, específicamente un "teatro de diapositivas". Si así fuera, podríamos afirmar de las películas que con ellas la imagen técnica se comporta "políticamente", en tanto llevan a las personas de lo privado hacia lo público. Y si el cine fuera realmente un teatro, es decir, un lugar para la contemplación, para la "teoría", entonces podríamos afirmar de las películas que en su caso la imagen técnica lleva a su espectador a mirar a través de las apariencias y a liberarse de la imagen. Por desgracia, ésta es una opinión equivocada. Las películas son mostradas en los cines, no porque pretendan despertar en sus receptores una conciencia política y filosófica, sino porque se basan en una técnica proveniente del siglo XIX, de una época en la cual los espectadores aún tenían que desplazarse hacia los emisores de información. Y, en virtud de que esa técnica ya no corresponde a la actual estructura social general, será mejorada: las películas serán sustituidas por procedimientos electrónicos de registro y los cines desaparecerán. Existe la tendencia a trasladar al cine a la nueva situación comunicativa para salvarlo e incluso para preservar una conciencia política y un espacio público. Lo mismo se intenta hacer en el teatro (al menos desde Brecht), en los conciertos (al menos desde Cage) y en las óperas (al menos desde que las representaciones fueron trasladadas de las salas de música a las calles). En todo caso, hay que preguntar si una república que se basa en una conciencia política vegetativa y que se mantiene en pie artificialmente, merece tales intentos de salvación.

Con la penetración proyectiva de las imágenes técnicas, el espectador se ve oprimido y empujado a un rincón. Y esta opresión lo conduce a oprimir teclas, haciendo que la imagen aparezca en ese rincón. Por eso es absurdamente optimista que alguien afirme ser libre de no encender su televisión, de no comprar ninguna revista o de no tomar ninguna fotografía. La energía que debería emplear para resistir la presión penetrante de las imágenes técnicas lo lanzaría fuera del tejido social. Las imágenes técnicas dejan en el aislamiento a todo aquel que las recibe en su rincón, pero aíslan aún más a esos pocos que ante ellas emprenden la huida.

Sin embargo, con la recepción de las imágenes técnicas no está llegando a su fin el proceso de comunicación. Los receptores no son esponjas que simplemente absorben las imágenes técnicas; más bien, tienen que reaccionar a medida que las reciben. Vistos desde el exterior, deben actuar de acuerdo con las imágenes que reciben: comprar jabones, ir de vacaciones laborales o votar por un partido político. En todo caso, para el mencionado trato entre imágenes y personas es decisivo que los receptores también tienen que reaccionar internamente a la imagen recibida. Deben alimentarla. Entre imágenes y receptores debe surgir un arco de retroalimentación por medio del cual las imágenes son permanentemente alimentadas. Las imágenes están provistas de canales de retroalimentación que corren en sentido inverso a los canales de distribución e informan a los emisores sobre las reacciones de los receptores —canales del tipo “investigación de mercado”, “demoscopia” o “elecciones políticas”—. Gracias a tal retroalimentación cambian las imágenes y son mejoradas e incrementadas de acuerdo con los deseos de los receptores. Es decir, las imágenes aumentan de acuerdo con los deseos de los espectadores, para que los espectadores aumenten de acuerdo con los deseos de las imágenes. Éste es, en pocas palabras, el trato entre la imagen y el ser humano.

Daré dos ejemplos de este trato: uno de la programación cinematográfica y otro de la televisiva. Las personas se sientan en una sala oscura y miran fijamente hacia una pantalla centelleante sobre la que parecen moverse formas gigantes. Para poder sentarse han hecho cola y luego se han distribuido en asientos geoméricamente ordenados. A partir de una fila aritmética surgió una estructura geométrica. Una vez distribuidas geoméricamente, las personas se repantigan cómodamente para recibir la programación (para ser programadas). De ser “cosas pensantes” se vuelven “cosas geoméricamente extensas”, con lo cual el cine ha resuelto el problema cartesiano del ajuste entre la cosa pensante y la cosa extensa. Ahora, las figuras empiezan súbitamente a saltar sobre la pantalla, incluso a deslizarse. Los espectadores saben lo que eso significa: el proyector no funciona bien. Si fueran esclavos en una caverna platónica, lo aceptarían con gusto, pues sería para ellos un paso hacia su liberación de estar viendo sombras. Pero los asistentes al cine vuelven molestos la cabeza hacia el proyector. Han contado con que serán

defraudados. Entre ellos y la pantalla hay un consenso en el que se toma en cuenta el fraude, un consenso surgido de la retroalimentación entre la pantalla y el espectador. El actual asistente al cine es el resultado de la alimentación con películas anteriores, y la película que está en la pantalla es el resultado de una retroalimentación por parte de los espectadores de películas anteriores. Cuanto más ampliamente ocurre esta alimentación recíproca, más fuerte y estable será el consenso entre la imagen técnica y el ser humano.

Un equipo de futbol brasileño juega contra un equipo alemán en Tokio, y en medio de la noche un investigador brasileño ve este partido en su pantalla de televisión. Es uno de los pocos que quieren escapar a las imágenes técnicas, y el futbol es para él un método de enajenación que desprecia. Sin embargo, ante la presión de las imágenes técnicas ha encendido su aparato y está entusiasmado con la transmisión. Para controlar este entusiasmo, se pone a calcular cuánto miden las sombras que proyectan los jugadores, así como la divergencia entre noche y verano en Brasil y día e invierno en Japón. Quiere despojar de toda magia (explicar científicamente) la imagen y así evadir su hechizo. Pese a todo cae bajo este hechizo, pues la transmisión moviliza en él actitudes soterradas desde hace mucho tiempo (como el patriotismo y el carácter pendenciero). En primer lugar, cree que su entusiasmo se originó por un "contagio" del entusiasmo de los futbolistas brasileños. Pero gracias a un análisis crítico, establece que estos futbolistas están entusiasmados porque saben que él y muchos como él los estarán viendo. No juegan en función del partido, sino en función de la emisión televisiva; no se comprometen (no de modo predominante) con el juego, sino con las imágenes televisivas. El entusiasmo es por lo tanto un aspecto del bucle de retroalimentación entre imágenes y personas: las imágenes son tanto más emocionantes cuanto más se emocionen los espectadores, y éstos se emocionan más en la medida en que aquéllas sean más emocionantes. Y les ocurre esto aunque quieran apartarse de la fascinación por las imágenes. Este consenso entre imagen y espectador, reforzado por la retroalimentación, convierte a todo ser humano en receptor, independientemente de que en un principio haya tenido o no la disposición para ello. Y este consenso constituye el núcleo de una sociedad dominada por las imágenes técnicas.

En la retroalimentación entre imágenes y personas parece haberse producido un circuito de conmutación cerrado (*closed circuit*): la imagen muestra una lavadora que nos quiere hacer comprar, y nosotros queremos que la imagen nos muestre la lavadora porque queremos comprarla. La imagen muestra un partido político por el que quiere que votemos, y nosotros queremos que la imagen nos muestre ese partido porque queremos votar por él. Pero, de hecho, en esta retroalimentación tal vez no se trate de un círculo cerrado. Pues en ese caso las imágenes caerían en la entropía: serían siempre las mismas imágenes, repitién-

dose eternamente. Para poder mejorar (ser siempre nuevas para el receptor y poder ser siempre programadas de nuevo), la imagen debe tener otra fuente de alimentación además del receptor.

Las imágenes se nutren de la historia. De la política, de la ciencia, del arte, de los acontecimientos de la llamada vida cotidiana. Y no sólo de los sucesos actuales, sino también de los pasados. Una foto muestra una manifestación política; una película, un combate ocurrido en esta semana; una imagen televisiva, la reconstrucción de un laboratorio del siglo pasado; una cinta de video, edificios renacentistas. Por consiguiente, parece como que las imágenes técnicas son ventanas a través de las cuales el espectador recluido en su rincón puede presenciar los acontecimientos del exterior; como si las imágenes pudieran renovarse eternamente, pues siempre acontece algo nuevo y las fuentes de las que éstas surgen (la historia anterior) no pueden agotarse. Sin embargo, viendo con más detalle las cosas, se evidencia el error de considerar la imagen técnica como una ventana, así como de considerar como algo inagotable la historia orientada al futuro y al pasado.

Los sucesos actuales no van al encuentro del futuro, sino de las imágenes técnicas. Las imágenes ya no son ventanas, sino muros de contención de la historia. La manifestación política no prevé cambiar la historia, sino ser fotografiada. El combate que ocurre esta semana prevé que será filmado. (La Guerra de Libano fue un acontecimiento importante: fue el primero en que pudo observarse esta inversión de la historia, que se desconecta del futuro y se orienta hacia la imagen.) Y se da un nuevo trato, una retroalimentación entre imágenes y sucesos. Los sucesos son el alimento de las imágenes y las imágenes son el alimento de los sucesos. La finalidad de la conquista de la Luna era un programa de televisión; la programación televisiva incluía emprender una expedición a la Luna. Ser fotografiado es parte del contraer matrimonio, y las bodas están basadas en el programa fotográfico. Esto ocurre cada vez más claramente en todo suceso. Nuestra conciencia histórica opone resistencia a esta nueva comprensión generalizada de lo que sucede. Buscamos ejemplos en los que podamos verificar alguna acción no absorbida por el remolino de las imágenes técnicas (por ejemplo, la guerra de Afganistán, relativamente libre de imágenes). Pues vemos en las imágenes una amenaza a la libertad de acción, pero no queremos reconocer dicha amenaza. Pero, incluso entonces, tomamos conciencia de cuán ampliamente las acciones realmente históricas —como las de quienes en Afganistán luchan por su libertad— se reducen al horizonte del presente.

En la actual fase (que es la primera), esta inversión de los sucesos, que los desvincula del futuro y los vincula a la imagen, significa que sufren una aceleración. Los acontecimientos entran en el remolino de las imágenes haciéndolo girar en sentido contrario y de un modo cada vez más desenfrenado. Con precipitación

creciente, un acontecimiento político sigue a otro, una teoría científica se ubica junto a las demás, un estilo artístico es reemplazado por el siguiente cuando apenas ha surgido. El ciclo vital de un modelo actualmente ya no se cuenta por siglos, sino por meses. Progreso acelerado. Pero los modelos no se precipitan entre sí para cambiar el mundo, sino para ser mostrados en imágenes una y otra vez —en teoría, eternamente—. La linealidad de la historia va en sentido contrario a la circularidad de las imágenes técnicas. La historia rueda a fin de dar vueltas en las imágenes. Posthistoria.

Esto significa que las fuentes de las que brota la historia empiezan a agotarse. En estas fuentes radica la libertad del ser humano, o sea: su decisión de actuar para que el mundo sea como debe ser. Cuando las acciones ya no se orientan hacia el mundo, sino hacia la dirección contraria, es decir hacia la conformación de imágenes, entonces ya no hay nada que hablar de libertad en ese sentido. Quien actúa sostiene entonces tratos de retroalimentación con las imágenes, semejantes a aquellos que sostiene el receptor de imágenes. Podíamos reconocer esto en el ejemplo del juego de fútbol transmitido por televisión. Ese tipo de acción es apasionante porque provoca emoción en el receptor de las imágenes, y recibir imágenes es apasionante porque provoca emoción en quienes actúan. La historia se ha vuelto espectáculo.

Pero, examinada de cerca, también la historia pasada puede manifestarse como una fuente que se agota debido a las imágenes técnicas. Es muy cierto que en el curso de los siglos hemos acumulado una ingente cantidad de informaciones. Y también es cierto que una cantidad aún mayor ha caído en el olvido y que parte de ella podría ser recuperada. Pero estas informaciones permanecen delimitadas, en tanto que la voracidad de las imágenes técnicas es gigantesca. Aunque en relación con la amplitud de la historia las imágenes han bebido de ella desde hace poco tiempo, ya empiezan a aparecer los primeros indicios de que esta fuente se agota. Las imágenes empiezan a rasguñar el fondo de ese manantial que se ha considerado como inagotable. Además, tenemos que para las imágenes da lo mismo alimentarse del presente que del pasado. Con ellas, tales categorías históricas han perdido todo significado. El universo de la historia no es para las imágenes más que un campo de posibilidades que pueden ser puestas en imágenes. Y, una vez puesto en imágenes, todo es presente y gira en una eterna repetición de lo mismo, no importa que se trate de un combate en la Guerra de Líbano o de la Guerra del Peloponeso. Así, las imágenes transforman retrospectivamente el pasado en programas actuales cuya función es programar a los receptores; a la vez, el pasado se contrae hasta convertirse en una mera función de la imagen.

Lo que llamamos “historia” es la manera en que las circunstancias del entorno son reconocidas a través de textos lineales. Los textos hacen la historia,

en tanto proyectan dentro de las circunstancias del entorno su estructura lineal. Si se aplica el texto a las circunstancias culturales, se está haciendo historia cultural; si se lo aplica a las circunstancias naturales (algo que se hace desde hace relativamente poco tiempo), se está haciendo historia natural. Esta historización de las circunstancias del entorno modifica la atmósfera vital. Dado que en una estructura lineal ningún elemento debe repetirse, y que cada elemento adquiere una posición característica dentro de esa estructura, bajo la “versión” historicista del medio ambiente, cada elemento se convierte ahí en un acontecimiento singular, y cada oportunidad fallida de intervenir en el curso de la historia se vuelve una acción definitivamente perdida. Esta dramática atmósfera vital es característica de la conciencia histórica. Está en contradicción con la atmósfera vital prehistórica, para la cual todo en el medio ambiente (igual que en la imagen) debe repetirse, para la cual el tiempo del medio ambiente gira en círculos a fin de volver a ubicar todas las cosas en su lugar correspondiente, y para la cual no se trata de cambiar el curso que sigue el mundo, sino de evitar el justo castigo por intervenir en el mundo. Un ejemplo del choque entre las conciencias histórica y prehistórica nos lo ofrecen las guerras romanas contra los germanos. Son parte de la historia romana, mas no de la germana, pues fueron leídas por los romanos (no por los germanos) como un acontecimiento único, irrepetible.

Las imágenes técnicas traducen los acontecimientos históricos en proyecciones eternamente repetibles. Si en la época de la batalla del bosque teutónico¹ hubiese habido videos, se habría podido librar dicha batalla “de nuevo” cada noche; y si hubiese habido entonces imágenes sintéticas, se habría podido librar dicha batalla de un modo diferente cada noche. Quien quiera hacer historia actual (ser un nuevo Publio Quintilio Varo) debe actuar en videos. Pero eso sería absurdo, pues el nuevo Varo sabe que conforma su propia imagen tan sólo para actuar, mientras que el conformador de imágenes real manipula la imagen de video (y a él mismo incluido en ella) de acuerdo con criterios que le son ajenos. La conciencia correspondiente a las imágenes técnicas se ubica por encima de la historia. La historia y los textos le parecen materiales para las imágenes. Pero las imágenes técnicas hacen imposible un Hermann el Querusco, pues éste se sentía dirigido por los poderes circundantes (los “dioses”, el “destino”), mientras un nuevo Hermann sabe que sus hechos heroicos podrán ser reprogramados en video. Para las imágenes técnicas, la historia y la prehistoria son pretextos de los cuales se nutre.

En su actual fase (que es la primera), las imágenes técnicas pueden renovarse permanentemente gracias a esta alimentación por parte de la historia. Pero la his-

¹ Enfrentamiento armado que tuvo lugar en el año 9 entre una alianza de pueblos germanos liderada por Hermann el Querusco y un ejército romano comandado por Publio Quintilio Varo.

toria está por agotarse, y eso se debe a que las imágenes se nutren de ella, porque como parásitos se asientan en la línea de la historia para recodificarse cíclicamente. Una vez que estos circuitos se han cerrado, el trato entre imagen y personas se transformará realmente en un círculo de retroalimentación cerrado. Entonces, las imágenes mostrarán siempre lo mismo y las personas van a querer que se les muestre siempre lo mismo. El manto de un tedio eterno e interminable se extenderá sobre la sociedad, que caerá en la entropía. Y ya podemos constatar ahora mismo cómo se aproxima esta decadencia, la cual se expresa en la avidez de sensaciones por parte de los receptores: deben tener siempre imágenes nuevas, porque a la larga todas las imágenes tienden a volverse tediosas. El trato entre imagen y persona remite hacia la entropía y la muerte.

Así como en la actualidad las imágenes tienen tratos con los humanos, y por cierto tanto con los receptores como con los que ejecutan acciones (tanto con sus pacientes como con sus actores), hay que contar con el fin de la historia como una probabilidad casi segura. Ninguna de las típicas catástrofes (como las nucleares) es necesaria a tal efecto; las imágenes técnicas mismas son el final. En el programa de estas imágenes se encuentra la etapa final del eterno retorno de lo mismo: fueron inventadas para el fin específico de llevar a su término la linealidad y levantar de nuevo del círculo mágico, a la manera de una memoria que da vueltas y trae todo al presente.

El actual trato entre imagen y humano conduce a la pérdida de la conciencia histórica en el receptor y por tanto a la pérdida de toda acción histórica que pudiera resultar de la recepción de imágenes. Pero ese trato aún no conduce a la emergencia de una nueva conciencia, a menos que se modificara radicalmente; a menos que la retroalimentación se rompiera y las imágenes se convirtieran en mediaciones entre los seres humanos. Esa ruptura posible mediante el circuito mágico entre imagen y ser humano es la tarea que tenemos enfrente; y es una ruptura posible no sólo técnicamente, sino ante todo existencialmente. Pues las imágenes empiezan a hastiarnos, pese a que hay consenso respecto a ellas actualmente. El trato entre imagen y personas es el problema central de una sociedad dominada por las imágenes técnicas. Es el punto a partir del cual es posible reestructurar la emergente "sociedad de la información", así como darle una forma acorde con la dignidad humana.

8. DISEMINAR

Las imágenes técnicas están en el centro de la sociedad. Pero, dado que son penetrantes, los seres humanos no se reúnen en torno de ellas sino que se ocultan, cada uno en su propio rincón. Las imágenes técnicas son irradiadas, y en el extremo de cada uno de esos rayos se encuentra, acorralado y solitario, un receptor. De este modo, las imágenes técnicas dispersan la sociedad en gránulos. Cada imagen técnica (excepto el cine sonoro) es recibida como el extremo final de un rayo, como una "terminal". Por lo tanto, esa sociedad dispersada no forma un montón de arena amorfo, sino que sus gránulos se reparten de acuerdo con la estructura de los rayos que salen del centro. Estos rayos (los canales, los medios) estructuran la sociedad, así como un imán estructura limaduras de hierro a su alrededor. Esa sociedad dispersada por la fascinación magnética de las imágenes técnicas está bien estructurada, y un análisis de los medios pone de manifiesto tal estructura. A partir del centro, de los emisores, los medios forman una irradiación de haces. "Haz" se dice en latín "*fascis*". Entonces, la estructura de la sociedad dominada por las imágenes técnicas es fascista, y por cierto lo es no por alguna razón ideológica, sino técnica. Por el modo en que actualmente las imágenes técnicas forman circuitos, conducen "por sí solas" a una sociedad fascista.

Esta estructura social ha emergido apenas hace unas cuantas décadas, rompiendo con las estructuras sociales precedentes, así como un submarino emerge a través de una capa de hielo. Esta ruptura hace que los anteriores grupos sociales formados entre seres humanos se caigan a pedazos, se desmoronen por todos lados. Familia, nación y clase social estallan haciéndose añicos. Y es típico de la mayoría de los sociólogos y críticos de la cultura que se interesen más por la disgregación de las estructuras sociales tradicionales que por la emergencia de otras nuevas; que pongan más atención al crujido del hielo que al submarino que emerge. Por eso hablan de la decadencia de la sociedad, y no de una nueva sociedad. Hacen la crítica de las estructuras que se disgregan, y no de las nuevas.

Por ejemplo, en la familia critican el machismo falocrático, en la nación el chovinismo y en las clases sociales la lucha de clases. Persiguen fantasmas.

Es fácil encontrar una explicación a este ofuscamiento de la crítica. Las formas sociales en proceso de disgregación son “más interesantes” que las nuevas porque están consagradas por el hábito. La familia, por dar un caso, es algo serio, y las relaciones humanas derivadas de ésta (como el amor entre hombre y mujer o entre padres e hijos) son “altos valores”. Cuando la familia se desmorona se están perdiendo valores fundamentales. Entonces parece que una crítica constructiva a la familia en disgregación (por ejemplo, proponer modelos alternativos de familia como el kibutz o las cooperativas) sería un compromiso social justo. Pero, en realidad, cada intento de salvar a la familia ante la ruptura provocada por la televisión o por las computadoras es una empresa perdida, “reaccionaria”. La familia es uno de los témpanos de hielo que se desintegran y se desmoronan.

En comparación con la familia, las nuevas formas sociales, como la de “suscripción a revistas”, no son interesantes. No están consagradas. No se reconoce ningún “alto valor” en la relación entre receptor de la revista, la revista y emisor de la revista. Quienes se ocupan en hacer la crítica de estas nuevas formas de la sociedad parecen estar hablando de cosas sin importancia. Pero de hecho son precisamente estas nuevas formas las que exigen que concentremos en ellas nuestra crítica. Pues no sólo están barriendo con las viejas formas consagradas, sino que también están consagrando nuevas relaciones y afirmando nuevos valores. Si el propósito de la crítica cultural es lograr e incrementar la libertad y la dignidad humanas, entonces debe concentrarse precisamente en esas nuevas formas. Pues sólo si reconocemos oportunamente las formas fascistas emergentes, tenemos derecho a esperar que la actual revolución de las imágenes técnicas contra las estructuras sociales tradicionales lleve al surgimiento de una sociedad con dignidad humana.

La actual revolución cultural es técnica, no ideológica. Por eso no hay que abordarla con categorías políticas tradicionales, como “liberal” o “socialista”, “conservadora” o “progresista”. Eso puede desorientar al crítico. Realmente, todas las revoluciones radicales han sido técnicas. Pongamos el ejemplo de la revolución más fuerte y conocida, la del neolítico. Fue el resultado de nuevas técnicas, como la agricultura y la ganadería. Estas técnicas reestructuraron la sociedad mesolítica anterior y condujeron a nuevas formas de la familia, a las aldeas, a la guerra, a la propiedad privada, a la esclavitud. Posteriormente, las nuevas formas sociales fueron consagradas y exaltadas como valores. Los revolucionarios neolíticos no fueron los fundadores de las religiones, sino los “inventores” del ganado y la harina. Y si en esa época alguien hubiese realizado una crítica tomando como punto de partida las ideologías precedentes (por ejemplo, los valores de la cacería), no habría dado en el blanco. Una reflexión semejante puede ser válida para la pri-

mera revolución industrial. También ésta fue técnica, sus revolucionarios fueron inventores de máquinas, y las formas sociales que surgieron de ella (como el proletariado) fueron posteriormente consagradas por “fundadores religiosos” como Marx o Lenin.

Los revolucionarios actuales no son los Kadafi o los Meinhof, sino los inventores de las imágenes técnicas. Niépce, Lumière, los innumerables y anónimos inventores de técnicas de computación son los que han hecho emerger las nuevas formas sociales. En consecuencia, si queremos comprometernos en el logro de una sociedad con dignidad humana debemos confrontarnos con las nuevas técnicas y no con cualesquiera altos valores. Por ejemplo, debemos preguntarnos si técnicamente es posible transformar la estructura fascista de la emisión de imágenes. Esas preguntas técnicas son las políticamente interesantes hoy en día. Su posterior consagración y elevación a valores podemos dejarla a los “fundadores de religiones” que vendrán. Y quien ahora piense “políticamente” en el sentido de las categorías tradicionales y opine que la técnica es políticamente neutral, se estará quedando fuera de la actual revolución cultural.

Vista desde el pasado, la dispersión de los grupos sociales tradicionales mediante las imágenes técnicas (por ejemplo, de la familia mediante el televisor, o de las naciones mediante los satélites) parece una decadencia. La sociedad se disgrega en montones de gránulos, en “masas solitarias”, y las ligas entre personas así como el tejido social caen en la disolución. Los jóvenes californianos solitarios sentados frente a su terminal de computadora y dándose la espalda unos a otros, no tienen conciencia social alguna. No pertenecen a ninguna familia ni se identifican con alguna nación o alguna clase social. Sin embargo, si vemos esta dispersión no ideológicamente, sino “fenomenológicamente”, entonces reconoceremos ahí la emergencia del nuevo tejido social. Reconoceremos los hilos de unión entre estos “nuevos seres humanos” y los emisores de las imágenes técnicas. Reconoceremos que no se trata de seres humanos “a-sociales”, sino inusitada y fuertemente socializados, aunque socializados en un nuevo sentido. Se trata de personas fuertemente socializadas de un modo tal que, en su caso y pese a su aislamiento aparente, debemos temer por su individualidad. Con ellos, la dispersión aislante se manifiesta como el otro lado de la moneda: “sincronización”.

Estos temores se justifican por el actual sistema de circuitos de las imágenes técnicas. Pero hay indicios de que es posible cambiar este sistema, pues la nueva estructura social es dinámica. Los hilos que la organizan “corren” desde la imagen hacia la persona aislada, así como en sentido contrario de ésta hacia la imagen. Tal trato entre imágenes y personas, tal retroalimentación que amenaza con volverse entrópica, forma el núcleo aislante y masificante de la sociedad. Pero hay rudimen-

tos de hilos que “corren” con una orientación diferente, esto es, transversalmente, entre el haz de emisiones que liga entre sí imágenes y personas, o a las personas entre sí. Son rudimentos de hilos “dialógicos” que por decirlo así atraviesan horizontalmente el haz de emisiones de los medios. Esos hilos “dialógicos” (como la televisión por cable, el videófono o las “videoconferencias”) pueden enlazar el tejido de haces fascista de la sociedad emergente con un tejido de redes, un tejido de redes al que acostumbramos llamar “democrático”. Y si realmente se erigiera una red como ésa y las imágenes se emplazaran según ese sistema de circuitos, con seguridad no habría que hablar más de aislamiento ni de sincronización. Pues, precisamente, en el futuro las personas tendrían un diálogo, una “conversación cósmica”.

Si es posible enhebrar esos hilos dialógicos, y cómo hacerlo, son preguntas técnicas. Pero en los hechos el compromiso revolucionario consiste en volver políticas esas preguntas técnicas. Esto significa poner al servicio de la libertad y de los valores humanos la diseminación social, mediante la reconstrucción del sistema de circuitos de las imágenes, a fin de que la dinámica de la sociedad emergente pueda ponerse al servicio de esos “valores”. Sea como sea, un compromiso de ese tipo presupone que dicha reconstrucción del sistema se hará dialógicamente. Pues cuando —como sucede actualmente— son implantados los hilos dialógicos de los emisores —por ejemplo, de gobiernos o de instituciones comerciales—, dichos hilos tienen que seguir al servicio de éstos, pese a su función dialógica. Entonces las redes apuntalan a los haces. Para convertir las preguntas técnicas en políticas, hay que arrebatárselas de las manos de los técnicos. Hoy en día, la técnica es una cosa demasiado seria como para entregársela a los técnicos. En otras palabras: la reconstrucción revolucionaria del actual sistema de circuitos de la imagen técnica para convertirla en dialógica y democrática, presupone en relación con esta cuestión la existencia de un consenso general. La gente debe querer esto.

Sin embargo, no está a la vista tal consenso. Por el contrario, en la actualidad hay un consenso entre, por un lado, las imágenes y sus haces de emisiones y, por otro, los receptores de las imágenes. Las personas quieren ser dispersadas por las imágenes para no tener que encontrarse y volver a encontrarse como ocurre en un diálogo real. Les gusta ya no tener que hacer esto. Pero antes, cuando la sociedad se articulaba según las relaciones entre las personas, había un “fuera” y un “dentro” (*outgroup* e *ingroup*), había lo público existente exteriormente (por ejemplo, lo que estaba más allá de la familia) y lo privado en el interior, y la gente se dispersaba en lo público para encontrarse en lo privado. Hegel llamó a esto “la conciencia desdichada”: si salgo hacia el mundo entonces me pierdo en él; si voy hacia mí para recogerme entonces el mundo se pierde para mí. Dichosamente, ya no se necesita esta conciencia desdichada. Pues en la sociedad dispersada no hay ni “dentro” ni

“fuera”. Allí, la conciencia desdichada encuentra el reposo. Ahí, uno puede dispersarse tranquilamente y cada diálogo es peligroso, porque puede despertar a la conciencia desdichada de su sueño. El consenso entre imagen y ser humano se basa en la resistencia de las personas a encontrarse, así como en la intención de las imágenes de dispersar a los seres humanos.

Pero la conciencia desdichada es la única conciencia posible, pues la felicidad no es consciente. La gente quiere dispersarse para —de un modo inconsciente— ser feliz. La actual diseminación social es apoyada por la voluntad general de alcanzar la felicidad: estamos en el camino hacia una sociedad feliz; el país de Jauja está a la vuelta de la esquina. Cada quien es al mismo tiempo una boca que mama de las imágenes y un ano que manda de regreso a las imágenes todo lo succionado y mal digerido. El psicoanálisis designa esta felicidad como “fase oral-anal”; el análisis cultural lo llama “cultura de masas”. Es una felicidad que tanto en lo intelectual como en lo moral y lo estético se encuentra al nivel de los niños de kinder. Y la actual dispersión social puede ser considerada como una tendencia hacia ese aletargamiento feliz.

Los actuales revolucionarios, esos que quieren tender hilos que atraviesen el discurso adormecedor, se rehúsan a participar en ese consenso general de la felicidad. Son aguafiestas. Quieren despertar a la conciencia aletargada, pues en su opinión la felicidad como para gusanos¹ que brinda la imagen quita dignidad al ser humano. Es decir, los actuales revolucionarios quieren alcanzar algo que nadie más quiere aparte de ellos. Se ocupan justamente en ir contra el consenso general entre imágenes y personas. Y a la vez saben que no pueden lograr nada si los demás no lo quieren. Saben que técnicamente no es difícil tender hilos dialógicos, como televisión por cable, videoteléfonos o círculos de video, pero que esos circuitos siguen siendo meros *gadgets*, sólo cachivaches, en tanto falte la voluntad política de utilizarlos para reconstruir la sociedad —tal como muestra ahora el obsceno parloteo sobre el “Minitel” en Estrasburgo. Los actuales revolucionarios saben, por tanto, que primeramente deben producir un nuevo consenso. Así, no están ocupados en ir contra las imágenes, sino contra la retroalimentación y el consenso que existe entre imágenes y personas.

Es una tarea totalmente carente de espectacularidad, pues si fuera espectacular (visible en imágenes) se negaría a sí misma. En ese caso, tan sólo contribuiría a la dispersión de la sociedad. Quienes en la actualidad gritan y dan la voz de alarma, todos los Che Guevara y los Jomeini, y los que son estimados como revolucionarios son en realidad animadores: son espectaculares, y su espectáculo contribuye a que nosotros dispersemos las imágenes cada vez mejor. Por el contrario, los verdaderos revolucionarios no aparecen en las imágenes. Aunque eso no significa que no puedan interesarse de algún modo en esa sociedad dis-

persada. Es cierto que no están en las imágenes, pero son visibles a través de ellas; es cierto que no se muestran en ellas, pero se muestran mediante la manera en que las imágenes se muestran. Manipulan las imágenes para que la gente empiece a darse cuenta de que puede convertirlas en trampolines hacia relaciones entre los humanos desconocidas anteriormente; que puede emplearlas para el diálogo, para el intercambio de información y para la producción de nuevas informaciones. En vista de que las imágenes dispersadas empiezan a ser tediosas para la gente y de que puede ser muy interesante y excitante un juego dialógico mediante imágenes, es concebible que para los revolucionarios sea suficiente con quebrar el trato de retroalimentación entre imagen y persona, así como producir un nuevo consenso dialógico.

El compromiso de los actuales revolucionarios no va dirigido contra la imagen misma, sino contra su sistema de circuitos. Es un compromiso por el diálogo y por las imágenes conectadas de otra manera. Los actuales revolucionarios son los conformadores de imágenes (fotógrafos, cineastas, gente de video, programadores de computadoras), y crecieron sobre el suelo de la revolución mediante imágenes técnicas. Lo que su capacidad de conformar imágenes visualiza es una sociedad en la cual las personas dialoguen entre sí mediante imágenes para producir informaciones siempre nuevas, situaciones siempre improbables. Sólo gracias a esta nueva capacidad de conformar imágenes es ahora pensable un tipo de sociedad así, esto es, lo que quieren cambiar no es la infraestructura de la llamada “sociedad de la información”, sino su superficie.

La estructura social que está emergiendo es una sincronización entre las imágenes irradiadas y los seres humanos sentados, dispersos, solos y masificados en el otro extremo de esos rayos. La revolucionaria capacidad de conformar imágenes intenta sustituir esta estructura por otra, de tal modo que las imágenes ayuden a las nuevas relaciones entre los seres humanos y así conduzcan a nuevos grupos sociales inicialmente anónimos. Una forma social como ésa estaría cada vez más caracterizada por las imágenes técnicas, y así podríamos llamarla una “cultura de la imagen” con más derecho que a la actual. Aunque en el núcleo de una sociedad como ésa ya no estaría el trato entre imagen y personas, sino el trato entre persona y persona mediante imágenes. Y sólo entonces los “medios” merecerían su nombre —el cual ahora se adjudican sin razón—. Entonces sí se pondrían en comunicación seres humanos con seres humanos, así como las conexiones nerviosas comunican entre sí las células nerviosas. Y gracias a esta comunicación la sociedad generaría informaciones siempre nuevas. Sería una estructura social cuyo mejor nombre tendría que ser el de “cerebro cósmico”. Sería una sociedad con dignidad humana, pues la dignidad propia de los seres humanos radica en el generar in-

formaciones, transmitir las y guardarlas. Ésa es, creo, la actividad que ocupa a los nuevos revolucionarios.

Es una actividad dirigida contra la sociedad del presente, dominada por imágenes conectadas en circuitos discursivos. Pero no es, de ningún modo, un intento de reproducir las formas sociales anteriores. La actual dispersión no tiene que realizarse en un sentido regresivo, sino por el contrario debe llevar a nuevos encuentros. Ya era tiempo de que los grupos tradicionales y consagrados quedaran disgregados. Eran grupos aciagos, cimentados ideológicamente y causantes de calamidades. En virtud de que están a punto de disgregarse en polvo, pueden ser reformados como grupos de un nuevo género. Pueden ser “informados”. Lo que debe efectuarse es una integración de la dispersión infinitesimal de la sociedad. Esta formulación de las tareas actuales quiere mostrar que los actuales revolucionarios ya se encuentran bien ubicados en el suelo de la abstracción conformadora y generadora de imágenes, en un universo sin dimensiones.

Las imágenes técnicas tendrían primeramente que dispersar la vieja sociedad, para que así fuera posible la sociedad emergente. El presente no es la decadencia, sino la emergencia de una nueva forma de sociedad. Y esta emergencia puede ya ser observada en la realidad de hoy en día. La relación entrópica imagen-ser humano, ese tedio mortal de las imágenes programadas, empieza a engendrar un nuevo consenso contra la cultura de masas y a favor de una cultura de la imagen humana. Con cierto optimismo, podemos ver la actual estructura social como un estado transitorio hacia esa cultura emergente.

9. PRESCRIBIR

Por el modo en que actualmente las imágenes técnicas forman un circuito, en el centro de la sociedad se encuentran las estaciones emisoras. Éstos son lugares desde donde las imágenes son irradiadas para que la sociedad se disemine y se disperse. Son lugares resbaladizos. Cuando uno se acerca a ellos, sea para tomar un puesto (a fin de participar en una emisión), sea para hacer una crítica (a fin de reconstruir el sistema de circuitos), se manifiestan como ilusiones. Con ellas ocurre como con la desprestigiada cebolla: uno puede quitarles capa tras capa, y una vez que están completamente desenvueltas, no queda nada entre las manos. Resulta que en el centro de la sociedad actual no hay nadie ni nada: las emisoras no son más que esos puntos carentes de dimensionalidad desde donde surgen los haces de emisiones de los medios.

Éste es un desagradable descubrimiento para la crítica cultural. Si uno critica la cultura para cambiarla, lo que quiere es combatir algo sólido (como oscuros hombres que se esconden o turbias eminencias con malas intenciones por ser aclaradas). No obstante, cuando uno empieza a hacer esas aclaraciones en la sociedad actual, pronto determina que no hay nadie ni nada contra lo cual se pueda luchar. Y uno está luchando no tanto contra molinos de viento como contra castillos kafkianos. Lo que se combate no es un “algo”, sino un “cómo”; no personas y cosas, sino estados de cosas; no imágenes con intereses humanos ocultos detrás de ellas, sino un sistema de circuitos. Por ello no debe sorprendernos que muchos críticos de la cultura quieran evitar este nuevo tipo de desafío y, pese a todas las evidencias, sigan buscando manipuladores y detentadores del poder en las emisoras.

Entonces se introducen en las emisoras, pues éstas son lugares blandos constituidos de vatios, lugares de *software* en donde es posible sumergirse. Y lo que encuentran son aparatos y funcionarios (sentados frente a estos aparatos), los cuales son siempre cada vez más numerosos, cada vez más pequeños, cada vez más auto-

máticos y cada vez más rápidos. Ahí tiene lugar un oprimir de teclas, un murmullo cada vez más suave. Y los críticos determinan que cada vez que se oprime una tecla lo siguiente es que en un medio se hace el encargo de emitir una imagen. Tienen la impresión de haberse topado con el actual centro de las decisiones. Y aquí hay dos sentidos del término “decidir”. El primero es que las emisoras parecen someter a la sociedad, en tanto atraen hacia sí una parte cada vez más grande de la sociedad misma, y la convierten en sus funcionarios. El segundo es que oprimiendo teclas parecen tomar decisiones que prescriben a la sociedad lo que tiene que tolerar y lo que tiene que hacer. Mas esta impresión es errónea, pues, como se muestra en capítulos siguientes, el concepto de “decisión” exige ser repensado en la situación actual.

Ahora bien, es verdad que un número de personas cada vez mayor se desempeña en función de las emisoras, de los aparatos y de la “prestación de servicios”. El trabajo en su sentido tradicional —es decir, como acciones que cambian la forma del medio ambiente— es delegado con eficacia cada vez mayor y en ámbitos laborales cada vez más numerosos en aparatos automatizados. Entonces ocurre que ya desde ahora la mayoría de las personas —y en el futuro previsible absolutamente todas las personas— que se quitan de encima el trabajo, se quedan sin trabajo. Así, cuando oprimen teclas son “libres”, así sea sólo programando máquinas automáticas para el trabajo —y sobre todo poniéndose al servicio de las emisoras (del llamado “sector terciario”).

Pero eso no significa, como muchos críticos de la cultura admiten, que ahora en vez de campesinos, proletarios y burgueses tendríamos frente a nosotros una nueva clase, la de los funcionarios, y que más o menos podríamos operar con los mismos criterios de antes. Los funcionarios no son una clase social. Lo que caracteriza a una clase es una ideología que brota a partir de sus experiencias, conocimientos y valores relacionados con el trabajo, una “conciencia de clase”. La clase es un modo de vida. Mas funcionar no es un modo de vida, y por eso no hay una ideología funcionalista ni una conciencia de clase funcionalista. Pues el funcionar ocupa sólo una parte cada vez más reducida de la duración de una vida, y las vivencias, conocimientos y valores de los funcionarios no provienen de esa parte, sino de las imágenes encontradas en el “ocio”. Lo determinante en la sociedad actual no es que nos volvamos funcionarios de las emisoras, sino que nos volvemos receptores. Nuestro modo de vida y nuestra ideología no es de funcionarios, sino de receptores. Las emisoras no nos dominan porque estamos a su servicio, sino porque ellas nos sirven.

Ciertamente, también es verdad que cada acción de oprimir una tecla desencadena imperativos en los medios que a través de estos mismos llegan a la sociedad. Pero es un error querer ver en este oprimir teclas un accionar que toma

decisiones. Los funcionarios que oprimen teclas (estenógrafos, fotógrafos, directores de bancos, generales, presidentes de los Estados Unidos, en suma: operadores de computadoras) eligen entre las teclas a su disposición; mas esta elección les está prescrita en realidad, no por alguien o por algo, sino por la estructura de los programas transmitidos, que se alimenta a sí misma automáticamente. Por ejemplo: el presidente estadounidense oprime una tecla de acuerdo con un programa y una imagen de video aparece de acuerdo con un programa en su terminal; esta imagen muestra misiles nucleares rusos sobre Alaska, él oprime otra tecla de acuerdo con un programa y de acuerdo con éste algunas ciudades se convierten en cenizas.

Obviamente, no todas las acciones de oprimir teclas tienen consecuencias equivalentes, y por tanto pueden ser ordenadas jerárquicamente. En ese tipo de jerarquías, el presidente estadounidense estaría por encima del director de un banco, porque su acción de oprimir teclas convierte ciudades en cenizas, mientras que el oprimir teclas del director de un banco solamente empuja industrias a la bancarrota. Y el director de un banco estaría por encima del operador de televisión porque el oprimir teclas de éste tan sólo suscita imágenes en las terminales. Pero esta jerarquía no puede mantenerse. Porque el oprimir destructor de ciudades del presidente tiene lugar con base en el oprimir teclas de un operador de videos. Y si éste a su vez puede tener lugar con base en el oprimir teclas del secretario general ruso, también este oprimir teclas del secretario general por su parte fue disparado por un oprimir teclas de algún operador de video. Por lo tanto, es un error querer ver en los funcionarios, por muy "alto" que puedan estar ubicados, detentadores de poder y centros de decisión, o suponer detrás de ellos centros de decisión "ubicados más arriba" pero ocultos. Las cosas ocurren automáticamente. Frente a las emisoras automáticas no hay ninguna élite a la que podamos elegir o suprimir.

De cualquier modo, cuando se les pregunta (o sin que se les pregunte) al respecto, los mismos funcionarios tienden a negar esta situación. No hace mucho, por ejemplo, el presidente de Francia dijo en la televisión que la Force de frappe es sólo un instrumento inerte sobre el cual él decide libremente. Esta ilusión del presidente de ser tomado por Luis XIV (*L'Etat c'est moi*) sería conmovedora si no fuera tan desastrosa para la comprensión de la situación actual. Pues nos inclinamos de modo natural a otorgar credibilidad a los funcionarios. Cuando afirman que controlan los aparatos, ¿acaso saben bien lo que están diciendo? Lamentablemente no saben lo que dicen. Son arrastrados por la corriente adormilada y automática de los aparatos; son ciegos a los aparatos. Por eso, debemos consultar a los militares, personas capaces de ver panorámicamente la situación de los aparatos cuando queremos inspeccionarla. Y esta inspección nos enseña que da lo mismo que el presidente francés se llame Mitterrand, Giscard o Dupont. En el momento decisivo, oprimirá el botón rojo que le prescriba el programa del aparato.

Hay, evidentemente, un error cuando muchos críticos de la cultura siguen intentando creer que es posible sacar del centro de la sociedad a alguien o algo a lo que la sociedad prescribe una conducta determinada y no otra.

Los centros de la sociedad, las emisoras, son borlas de algodón en las cuales aparatos y funcionarios calculan y computan instrucciones claras que a su vez hacen prescripciones. Esta penosa pero ineludible constatación nos obliga a plantear dos preguntas: ¿cómo se llegó a esto? y ¿qué se puede intentar en contra? Ambas preguntas ya estaban implicadas en los capítulos anteriores y ahora hay que externalizarlas.

Cuando, hacia mediados del siglo XIX, empezaron a disgregarse los hilos que hasta ese momento ordenaban el mundo linealmente y estructuraban linealmente el pensamiento, surgió el problema de cómo serían integrados los puntos elementales que se desintegraban. En el siglo XVII este problema ya se había resuelto más o menos satisfactoriamente en el campo del pensamiento matemático: Newton y Leibniz habían inventado el cálculo. Y se empezó a aplicar este método tanto al universo físico como a la lógica. Ahora había que generar aparatos que con estos métodos pudieran intervenir en la práctica: primeramente, aparatos cuya tarea era integrar los puntos elementales del mundo (y la cámara fotográfica fue el primero de estos aparatos); después aparatos cuya tarea era integrar los puntos elementales del pensamiento (y esto condujo a la computadora). A diferencia de las máquinas anteriores, tales aparatos no se movían en un continuo procesual, sino en un universo de puntos democrítico¹ al que debían reunir.

Apenas se empezó a producir ese tipo de aparatos, se hizo un descubrimiento inmediatamente perturbador: que en realidad los “átomos” se unían entre sí de un modo fortuito y “por sí mismos”, y que en general a largo plazo todas esas uniones forzosamente surgían también por sí mismas. El descubrimiento fue perturbador porque condujo a la automatización. En todo caso, si leemos a Demócrito a la luz de los nuevos descubrimientos, resulta asombrosamente claro que en él se encuentra en germen el automatismo. En particular, podemos leer su concepto de “*klinamen*” (el desvío fortuito de una partícula respecto de la trayectoria que tiene prescrita) como una previsión de los aparatos automáticos. Resulta entonces que no es necesario reunir los puntos elementales: éstos lo hacen por sí mismos. Lo que se requiere son otras dos condiciones. En primer lugar, se tendría que saber cuál de las posibles uniones se quisiera producir. Claro que, en teoría, todas esas uniones son previsibles, pero unas son más probables que otras. Lo que se quisiera producir serían las uniones improbables (las

¹ Con este término, Flusser se refiere al pensamiento atomístico de Demócrito.

“informativas”), las cuales surgen por un ciego azar y sólo después de cálculos muy largos, astronómicamente largos. Entonces, en segundo lugar había que acelerar el juego del ciego azar, a fin de producir las uniones dentro de dimensiones humanas. Ésta es, pues, la automatización: construir un aparato que acelere la sucesión de coincidencias y prescribirle (“programarlo” para) que se detenga en la coincidencia deseada.

Si se examina con más detalle esto, queda claro cuán perturbadora es la automatización. Pues a partir de ahora la libertad humana no consiste más en transformar el mundo (eso lo hacen mejor los aparatos) de acuerdo con sus propias intenciones, sino en prescribir a los aparatos la forma buscada (programarlos para ello) y detenerlos después de que se produzca tal forma (controlarlos). Emerge una nueva libertad, y los aparatos deben estar a su servicio. Pero, por desgracia, muy pronto ocurre lo contrario: los aparatos son cada vez más rápidos y eluden los controles. El número de coincidencias que se producen de modo automático y su precipitación en cadena sobrepasan la capacidad humana de verlas en conjunto. Entonces se pierde la posibilidad de detener los aparatos cuando se dé la coincidencia deseada. El programa se independiza de las intenciones humanas, se vuelve “autónomo” y sigue girando hasta que se han realizado todas las coincidencias, incluso las que originalmente el ser humano quería impedir. Por todos lados se dan ejemplos de esa autonomía de los programas, no sólo en los aparatos militares, sino también en los políticos, industriales, culturales y administrativos. La intención original con la que se produjo el aparato (contribuir a una nueva libertad) se ha deformado. A eso hay que añadir que actualmente la mayoría de los aparatos no están tan automatizados como para que puedan prescindir de la intervención humana. Necesitan funcionarios. De modo que la relación original “persona/aparato” se invierte, y el ser humano funciona en función del aparato. Prescribe a los aparatos lo que a él le han prescrito los aparatos. Surge así una poderosa marea de programas, de *software*, debido a la cual el ser humano ya no persigue cualquier propósito, sino que hace sus prescripciones en función de los programas anteriores. Esos programas cada vez más complejos y refinados exigen a su vez aparatos cada vez más rápidos, pequeños y caros, así como un *hardware* cada vez más maleable. Surge así una generación tras otra de aparatos, y a cada nueva generación las intenciones humanas —justo esas intenciones que produjeron la primera generación de aparatos— pasan más a un segundo plano.

Por el momento, y con la actual generación de aparatos, esas intenciones humanas originales no se han eclipsado por completo, lo cual puede verse en el hecho de que no todos los aparatos obedecen el mismo programa. Las diferencias entre los programas son uno de los últimos ecos de las intenciones originales. Por ejemplo, parece como si por encima de nuestras cabezas estuvieran combatiendo dos

aparatos gigantescos —el estadounidense y el soviético²— y que la diferencia entre ellos se redujera a ciertas intenciones humanas originales. Pero ese enfoque politeísta de la situación (Zeus peleando contra Plutón, y nosotros teniendo que elegir entre ellos, aunque estemos a su merced) no es el indicado. Desde luego, ambos aparatos fueron originalmente programados por seres humanos, pero después se volvieron autónomos. No son dioses ni superhombres, sino estúpidos autómatas subhumanos. Se mueven ciegamente, y por eso obedecen a un azar que va a gran velocidad. Se pueden aniquilar fortuitamente entre sí (y también a la humanidad que se alimenta de ellos), aunque ésta es sólo una de las coincidencias posibles que están en su programa. Otra coincidencia es probable: tal como se mueven los aparatos, se engranan entre sí, se ensamblan y llegan a una sincronización fortuita y total de sus respectivos programas, a un totalitarismo cósmico de los aparatos. Y entre ambos tipos de coincidencias es posible otra, según la cual todas ellas son en teoría calculables, “futurizables”.

Por todos lados se echa de ver que la alternativa más probable es la sincronización total de ambos programas (y en suma de todos los demás). Se puede observar una tendencia hacia la unificación y sincronización de todos los programas, hacia un “metaprograma cósmico”, por ejemplo en la cultura de masas uniformadora en todo el mundo. La vestimenta, el baile, la música y sobre todo las imágenes son en Estados Unidos apenas distintas que en Rusia, en Brasil o en las Filipinas, y ello pese a las diferencias que puedan ser establecidas en los aparatos que ahí funcionan. El metaprograma cósmico está a punto de computar y sintetizar los actuales programas.

Por el momento, las emisoras individuales no están completamente calibradas entre sí, sino que emiten haces que se entrecruzan parcialmente. En torno de ese foco emisor, los funcionarios se sientan y oprimen las teclas de los aparatos, sobre todo las que computan imágenes. Pues estas imágenes son los modelos vivenciales, así como de comportamiento y de conocimiento para los demás funcionarios. Los funcionarios prescriben a las imágenes lo que éstas a su vez deben prescribir a los receptores. Los aparatos prescriben a los funcionarios cómo deben hacer sus prescripciones a las imágenes. Y otros aparatos prescriben a estos aparatos lo que deben prescribir a los funcionarios. A través de todo este patente entrelazamiento de prescripciones jerárquicas es evidente la tendencia entrópica generalizada hacia un metaprograma cósmico, y “por detrás” de todo ello no hay nada más que esta obtusa dinámica interna.

² Cuando Flusser escribió este libro aún existía la Unión Soviética.

Esta obtusa dinámica interna, esta tendencia a la entropía, es lo que probablemente ocurrirá: un totalitarismo cósmico de los aparatos. Pero las personas son seres que luchan contra la entropía. Por eso produjeron originalmente los aparatos: para generar situaciones improbables. Ahora han perdido el control sobre los aparatos, y éstos generan automáticamente lo probable. Entonces la pregunta es: ¿pueden recuperar el control y lograr lo contrario de lo probable, lo contrario del totalitarismo de los aparatos? Este capítulo intentó mostrar que el ser humano como individuo, como funcionario y receptor solitario y disperso, ha perdido en definitiva el control sobre los aparatos. La competencia de los aparatos, su velocidad de cómputo y su capacidad de almacenamiento, así como su “memoria”, superan las competencias del cerebro humano. En cambio, la competencia de la sociedad como un todo, como un cerebro colectivo, es con toda probabilidad aún más grande que la competencia de todos los aparatos juntos. Es cierto que los aparatos son extraordinariamente rápidos y no son tontos sin memoria; pero siguen siendo tontos. Por eso, los receptores y los funcionarios individuales no pueden tomar el control sobre los aparatos, pero sí la sociedad en su conjunto. Ésta es la tarea de los “nuevos revolucionarios no espectaculares”.

La sociedad en su conjunto debe programar el conjunto de los aparatos haciendo que produzcan situaciones improbables y que se detengan en las situaciones deseadas. Para poder hacer esto, la sociedad debe reconstruir el sistema de circuitos de las emisoras para ya no sólo funcionar y ser receptora, sino para que, en vez de eso, las emisiones se programen y se reprogramen siempre. Esta reconstrucción es técnicamente posible, y por cierto gracias a la telemática. Permite un diálogo general, universal, “por encima” de los aparatos. Permite producir cibernéticamente un consenso general concerniente a la programación de los aparatos. Técnicamente, los aparatos se pueden modificar de modo que beneficien a la sociedad; se pueden reformar a favor de un “funcionamiento democrático”. Pero la reconstrucción del sistema de circuitos de las emisoras no sólo es un problema técnico, sino político. Primero debe haber un consenso sobre la modificación de las emisoras para que se pongan al servicio de un consenso futuro. Producir ese consenso para un consenso es la tarea de los nuevos conformadores de imágenes: todos los fotógrafos, cineastas, videoastas y gente de computadoras. Ellos quieren, mediante la modificación de las funciones de la imagen, llevar a la sociedad hacia una modificación general de las emisiones en general. Así se impediría el totalitarismo cósmico de los aparatos, y la sociedad orientaría dialógicamente sus prescripciones hacia los aparatos. Entonces no habría una “democracia programada”, sino una “programación democrática”. Sólo que esto tendría que ocurrir bastante pronto, pues de otro modo los aparatos superarían las competencias de la sociedad.

10. CONVERSAR

La técnica que permite reconstruir el actual sistema discursivo de circuitos de las imágenes técnicas y volverlo dialógico, se llama telemática. Este nombre es un reciente neologismo que surgió por la mezcla de “telecomunicaciones” e “informática”. Pero el principio designado por esta nueva palabra es mucho más viejo, tan viejo como la técnica de calcular y computar puntos elementales; o sea, es un producto de la primera mitad del siglo XIX. Y, sin embargo, el hecho de que la palabra sea nueva es significativo para comprender la actual situación. Pues con eso se muestra que apenas hace unos cuantos años se es consciente del principio de calcular y computar; que apenas hace unos cuantos años se reconoce que en la comunicación mediante la emisión de puntos elementales (telecomunicación) se trata del mismo principio, el cual entra en juego también en la reunión de puntos elementales que produce nuevas informaciones (en la generación de imágenes técnicas). Sólo cuando se ha reconocido esto las imágenes técnicas pueden empezar a desplegar realmente sus características inherentes. Apenas hace unos cuantos años tenemos una autoconciencia revolucionaria de las imágenes técnicas.

Vista en retrospectiva, sorprende lo tardío de tal toma de conciencia. Es sorprendente que los inventores de los primeros aparatos, es decir, de los aparatos fotográficos y telegráficos, no hayan reconocido que ambos estaban contruidos según los mismos principios y por tanto podían ser acoplados. Ambos aparatos se basan en la programación de puntos elementales a los que cifran como símbolos (la cámara fotográfica, en códigos de conformación de imágenes; el telégrafo, en líneas de tipo Morse). Así, ambos aparatos derriban las categorías históricas del espacio que se despliega en el tiempo, y con ello también la estructura de la sociedad histórica constituida por grupos separados entre sí espacial y temporalmente. Fotografía y telegrafía producen nuevas estructuras sociales, gracias a las cuales todos los seres humanos pueden estar al mismo tiempo en todas partes.

Gracias a la fotografía todo permanece en una memoria imperecedera e infinitamente reproducible. Gracias al telégrafo todas las informaciones están disponibles en todos lados y al mismo tiempo. Y, sin embargo, en aquella época no se le ocurrió a la gente que las fotografías podrían ser telegrafadas.

Por supuesto, podemos explicar esa ceguera. Puede decirse que las fotos consistían en gránulos gruesos, es decir, químicos, y por tanto no eran transferibles a la estructura electromagnética del telégrafo, de gránulos finos, de modo que debían ser electromagnetizadas para poder ser telecomunicables. Pero no basta con esta explicación técnica. Probablemente, el telégrafo con su código lineal era visto como un nuevo género de escritura, por lo que no podía comprenderse que estaba construido por puntos, exactamente igual que la fotografía. De esta interpretación equivocada surgieron dos desarrollos separados entre sí: a partir del telégrafo resultaron el teléfono y todo el resto de telecomunicaciones dialógicas; a partir de la fotografía, resultaron el cine y todo el resto de las imágenes técnicas. Sólo ahora empezamos a comprender que ambos desarrollos son en el fondo idénticos entre sí, y que el punto esencial radica en acoplar la imagen técnica con los métodos de transferencia de las telecomunicaciones. Que en la esencia de la imágenes técnicas está el entrar en circuitos dialógicos.

La convergencia entre imágenes y métodos de telecomunicación es tan nueva, que todavía no la experimentamos como un fenómeno cultural, sino técnico. Por eso, cuando hablamos al respecto mencionamos cosas como la fibra óptica, los cables, los satélites, la digitalización y los lenguajes de computación —como si sólo los técnicos pudieran hablar sobre todo ello—. Pero éste es un error pasajero. Los aparatos son cada vez más “amigables con el consumidor”, y en un futuro no lejano cada niño jugará (dialogará) con otros niños por medio de imágenes sintéticas, así como actualmente cualquier niño puede tomar fotos sin tener idea de las técnicas fotográficas. Recibir imágenes técnicas, sintentizarlas y transmitir las será pronto un accionar programado en el que se opriman teclas. Por lo tanto, al examinar la convergencia de imagen y telecomunicaciones, es una equivocación básica considerar que los conocimientos técnicos previos son la condición indispensable. Por el contrario, si queremos hacernos cargo del impacto cultural y existencial de la telemática, debemos poner entre paréntesis esos conocimientos previos (en caso de que estén ya disponibles).

Un examen de los *gadgets* telemáticos, tal como están construidos actualmente —por ejemplo, de la reciente exposición en París llamada “Electra”—, mostrará esto claramente. Ahí se ve gente que sintetiza imágenes mediante computadoras, las almacena y las transmite dialógicamente a otras computadoras. Lo que de ahí resulta es un juego programado de permutaciones, es decir, un comadreo hueco. Se ve una forma de dispersión con el nivel intelectual, político y estético de un

niño pequeño. Ahí la gente oprime sus teclas dialógicas de acuerdo con programas que le son prescritos por los emisores. Claro que los organizadores (los emisores) afirman que el propósito de la exposición es introducir a la gente en las técnicas de la telemática. Sería una especie de escuela popular de telemática, y por ello habría que conformarse con el nivel más bajo. Pero, de hecho, aquí (y en casi todos los actuales *gadgets* telemáticos) se trata de una estrategia de los emisores para subordinar a sus imperativos las funciones dialógicas de las imágenes técnicas. Las redes dialógicas deben ser un sustento de los haces discursivos de emisiones. Se trata de una estrategia automática: las emisoras funcionan de modo que todos los canales dialógicos corren “por sí mismos” y así dan firmeza y fortaleza a los haces discursivos que se emiten.

Por lo tanto, es difícil reconocer el carácter virtualmente revolucionario de la telemática: que realmente permite romper los haces discursivos de emisiones. Cuando examinamos los *gadgets* telemáticos, no vemos inmediatamente todo lo que hay latente en ellos. Por ejemplo, que las revistas discursivas que nos envía a casa pueden sustituirse por videodiscos a los que respondamos dialógicamente. O que en vez de escribir cartas, podremos intercambiar con otros nuestras experiencias, pensamientos y sentimientos en forma de imágenes. O que en vez de salir a la ciudad, desde una terminal de computadora en casa podremos efectuar nuestras compras, operaciones con empleados y acciones políticas como votar. Dicho sin rodeos, lo que no se ve en lo inmediato es el hecho de que, técnicamente, la telemática en sus modalidades actuales ya hace posible considerar como superfluas cosas como las revistas, los libros, las cartas, los establecimientos comerciales, las oficinas públicas, las fábricas, los teatros, los cines, las salas de conciertos y las exposiciones, pero también cosas como el correo, la radio, la televisión o el dinero. En otras palabras: no podemos ver en lo inmediato que con la telemática —aun en sus actuales modalidades todavía poco desarrolladas técnicamente— ya es posible derribar todas las actuales estructuras sociales tanto discursivas como dialógicas.

Probablemente nunca antes ha habido tal incapacidad de prever el futuro que de modo inminente se aproxima. Sin duda, cada revolución paraliza a los afectados y los ofusca; por ejemplo, la aristocracia ante la Revolución Francesa o los judíos ante el nazismo. Pero la revolución telemática no afecta a una parte, sino al conjunto de la sociedad. Tampoco han podido preverla quienes la han puesto en marcha. No es por miedo que cerramos los ojos ante el futuro que se aproxima, sino porque no podemos encarar la victoria definitiva de las imágenes que nos inundan y que ahora son producidas en parte por nosotros mismos. Esta victoria definitiva no nos llena de miedo, sino que, al contrario, infunde en nosotros un sentimiento de vacío. Desde luego, nos alegra el hecho de que cosas

como el trabajo, la política y el arte (en pocas palabras, la historia en el sentido tradicional) no tengan ningún futuro. Nos alegra desembarazarnos de todas esas cosas tan limitantes. ¿Pero entonces qué quedará? Todas las personas del mundo serán asequibles para nosotros de modo instantáneo; podremos jugar ajedrez con un adversario en las antípodas y pasar una divertida velada en torno de una mesa redonda electrónica con nuestros amigos geográficamente dispersos. Ahora bien, ¿sobre qué hablaremos con toda esa gente? ¿Cuándo dispondremos todos de las mismas informaciones centralmente programadas? ¿Cuándo estaremos provistos de las mismas memorias centralizadas? Cuando estemos sincronizados en un solo circuito, de modo que aunque nuestros intereses parezcan chocar entre sí, se entrechocarán en nosotros mismos esas memorias centralizadas. Incluso esta polémica es una vana palabrería. (La cual puede verse también en los diálogos por pura fórmula, como los debates parlamentarios o las llamadas conversaciones entre empresarios y sindicatos.) Los hilos dialógicos trazados por la telemática no transmitirán conversaciones, sino palabrería vana. Y cuanto más parezcan reunirse, tanto más nos dispersarán como individuos aislados que no tienen nada que decirse entre sí. Reducirán a palabrería vana las relaciones que todavía quedan entre seres humanos (como el amor y la amistad, y también el odio y la enemistad). Y aunque esos hilos parezcan ser dialógicos, en los hechos harán superfluo y redundante todo diálogo. De ahí el sentimiento de vacío.

Antes de proceder a mi intento de mostrar que es un error cerrar los ojos ante la revolución telemática y que en ésta también se esconden la posibilidad de un diálogo real de riqueza insospechada, debo explicar la relación en general entre discurso y diálogo.

Desde el punto de vista de la comunicación, toda estructura social puede ser vista como un juego de conjunto entre discursos y diálogos, pues vista de esa manera, la sociedad es un tejido que tiene la función de generar y transmitir informaciones para que se almacenen en la memoria. El discurso es el método gracias al cual se transmiten las informaciones; el diálogo, el método gracias al cual se producen informaciones. Dado que uno de los propósitos del presente ensayo es investigar la aplicación dialógica de las imágenes, en los siguientes capítulos habré de decir algo respecto a la producción dialógica de informaciones.

Con ese criterio comunicológico se pueden clasificar las sociedades en tres tipos. El primero es la sociedad "ideal". En ella discurso y diálogo están equilibrados: los diálogos alimentan los discursos y los discursos provocan diálogos. El segundo tipo es la sociedad dialógica. La Ilustración ofrece un ejemplo. Allí hay un gran número de círculos dialógicos que producen una gran cantidad de informaciones siempre en aumento (como informaciones científicas, políticas y artísticas). Pero

debido a que esos círculos formados por élites no disponen de canales que puedan transmitir discursivamente la información, se cierne sobre la sociedad la amenaza de desmembrarse en élites informadas y masas desinformadas. El tercer tipo es la sociedad discursiva. La baja Edad Media ofrece un ejemplo. Los discursos de la Iglesia, transmitidos centralmente, dominan la sociedad, de modo que la falta de diálogos amenaza con agotar las fuentes de la información y sobre la sociedad se cierne la amenaza de la entropía.

Si aplicamos este modelo a la actualidad, reconoceremos en ésta rasgos medieval-católicos. También con nosotros dominan discursos transmitidos centralmente, y sobre la sociedad gravita la amenaza de caer en la entropía. Los diálogos telemáticos que hoy en día se han vuelto técnicamente posibles parecen entonces como variantes de las “contienda dialogadas” medievales. Giran alrededor de los programas transmitidos. Y en caso de que pese a todo puedan conducir a nuevas informaciones, automáticamente serán excluidas del circuito como “ruido” —mientras que antes eran excluidas como herejías, mediante el anatema—. Esta equiparación de la actualidad con la Edad Media católica permite también reconocer las diferencias. La diferencia decisiva es el carácter autoritario del discurso de aquel entonces y el carácter automático del actual. La Iglesia no era un aparato, sino que tenía un autor (Jesucristo) y autoridades (los eclesiásticos). Y los diálogos de esa época eran conversaciones de autoridad (entre clérigos). Actualmente, cuando los discursos son programados automáticamente por los aparatos, lo característico es la ausencia de todo autor y de toda autoridad. Y los actuales diálogos telemáticos son conversaciones sin una autoridad y sin responsabilidad. Antes, las informaciones inesperadas que se generaban en los diálogos (por ejemplo, en el llamado “problema de los universales”) eran condenadas mediante el anatema. Eran reprimidas, pero bullían en algún lugar bajo la superficie. Al contrario, ahora las informaciones inesperadas que de algún modo se producen en las conversaciones generales, son excluidas automáticamente del tejido dialógico y reintroducidas en las emisoras, por ejemplo mediante encuestas de opinión. Al ser absorbidas, refuerzan la tendencia de las emisoras hacia la masificación y la vulgarización. A diferencia de la Edad Media católica, actualmente los discursos se mueven automáticamente en sentido contrario a la entropía, y sólo en este sentido modificado se puede decir que hoy nos hemos vuelto más católicos (“católico”: “*kataholon*”: para todos). Además, por supuesto (y éste es el punto al que quiero llegar ahora), las posibilidades dialógicas latentes en la telemática serán utilizadas en contra de la estructura social discursiva, y no para apuntalarla.

Los *gadgets* de la telemática —todos esos videojuegos, películas en video, discos de video y casetes— de hecho funcionan actualmente como puntales de las emisoras

que los programan. Por eso se justifica el sentimiento de vacío con respecto a ellas. Pero funcionan así no porque con ello correspondan a su tipo de construcción técnica, sino porque sus usuarios están programados para emplearlos así, y no de otra manera. Su tipo de construcción correspondería más bien a un verdadero funcionamiento dialógico. Los usuarios de los *gadgets* están programados para dispersarse. La dispersión es el consenso entre imágenes y personas. Así, las personas usan *gadgets* telemáticos para dispersarse mediante ellos. Usan los *gadgets* contra el tipo de construcción propio de éstos, y los convierten en *gadgets* mediante este uso impropio. Si en relación con esto la gente se diera cuenta de qué son capaces de realizar los dispositivos telemáticos, éstos se volverían poderosos instrumentos contra la estructura social discursiva. El que esto no haya ocurrido todavía es explicable por el consenso general favorable a la dispersión y adverso a los encuentros. Los “revolucionarios no espectaculares” mencionados antes en esta misma discusión, están atareados en hacer que la gente reconozca que los dispositivos telemáticos pueden ponerse al servicio de un gran debate sobre la dispersión actual. Los “revolucionarios no espectaculares” presuponen que el tipo de construcción de los dispositivos telemáticos romperá con el actual consenso, planteando un nuevo consenso dialógico.

Por tanto, si la gente no se aproxima a la telemática para dispersarse mediante ella, sino a fin de servirse de ella para conversar, entonces las imágenes técnicas cambiarán de golpe su carácter. De golpe se volverán superficies sobre las que se produzcan informaciones y a través de las cuales los seres humanos dialoguen entre sí. Desempeñarán de golpe aquella función meditativa que desempeñaron antes los textos lineales en la correspondencia. A partir de ellas habrá “cartas”. Ahora bien, las imágenes pueden transferir cantidades de información inmensamente más grandes que los textos. Pues los planos consisten en una inmensidad de hileras. El “arte” de escribir cartas está a punto de perderse. Las imágenes manejadas telemáticamente pueden hacer que emerja un arte insospechado, es decir, un diálogo con imágenes inmensamente más rico que lo que puedan ser los diálogos lineales, “históricos”.

Una sociedad en donde unos con otros dialoguen mediante imágenes, sería una sociedad de artistas. Pondría en imágenes situaciones imprevistas e imprevisibles. Sería una sociedad de jugadores que lance a lance produciría relaciones siempre nuevas en el intercambio de jugadas. Una sociedad de “*homines ludentes*” en donde se abren para la existencia humana horizontes insospechados. Pero esto no es todo. Gracias a ese creativo jugar y volver a jugar surgiría un consenso que permitiría a la sociedad programar los aparatos mediante imágenes y a través de ellas. Los aparatos estarían entonces al servicio de los propósitos humanos generales: emancipar del trabajo a cada persona y dejarla libre para entrar en juego con

todas las demás personas, de modo que se produzcan informaciones siempre nuevas y se puedan experimentar aventuras siempre nuevas. Creo que ésta es la utopía en la que están comprometidos los “revolucionarios no espectaculares”.

Después de esta digresión, si examinamos las posibilidades latentes en los dispositivos telemáticos y el actual jugueteo tonto con los *gadgets* telemáticos, entonces reconoceremos en qué se equivoca la mayoría de los críticos de la cultura. Lo que tratan de hacer es la crítica de los centros emisores, a fin de cambiarlos o abolirlos. Pero el compromiso revolucionario no se ha aplicado al centro, sino a los tontos *gadgets* telemáticos. Esto es, se trata de cambiarlos, así como de cambiar sus características técnicas, y si se logra esto los centros se vendrán abajo “por sí mismos”. La crítica se realiza ya no con categorías históricas, sino cibernéticas.

Al final del capítulo anterior decía que esta modificación de las imágenes técnicas hacia funciones dialógicas habrá de ocurrir bastante pronto, pues de otro modo sería demasiado tardía. Los dispositivos telemáticos muestran que puede ocurrir muy pronto, tal vez incluso de inmediato. Pero el actual jugueteo tonto con estos dispositivos muestra también que es posible desaprovechar este preciso y apremiante momento. Pues por la manera en que son utilizados, los *gadgets* telemáticos generan un comadreo cósmico y una cháchara vacías y de dimensiones cósmicas, una marea de imágenes técnicas banales, que se encargarán de sellar definitivamente todos los huecos entre las personas masificadas, aisladas y dispersas que oprimen teclas. Pronto no quedará ya nada sobre lo cual podamos hablar unos con otros. Por tanto, ahora es el momento de hablar sobre todo esto.

11. JUGAR

En lo referente a una sociedad dialógica, el problema central sobre el que vale la pena hablar es la generación de informaciones. Es el problema que en tiempos pasados se llamaba “creación”. ¿Cómo se daban las informaciones, es decir, las situaciones imprevistas e improbables? Parecerían salir súbitamente de la nada, como si fueran milagros. De ahí el concepto de *creatio ex nihilo*; de ahí la creencia en un creador divino; y de ahí la divinización de las personas creativas, sobre todo de los llamados “artistas”. El problema de cómo se genera la información debe ser llevado fuera de ese contexto mitificante, si se quiere lograr el manejo de las potencialidades de una sociedad telematizada, de una “sociedad de la información” real. No hay que hablar de una sociedad de dioses, sino de jugadores.

Se nos impone de manera imperiosa una forma mitificante de examinar el problema de cómo se genera la información. O sea, si examinamos el mundo en torno nuestro tal como es, tenemos el sentimiento irreprimible de que estamos frente a un enorme prodigio milagrosamente conjuntado. ¿Cómo surgió la maravillosa organización de la estrellada bóveda celeste que está sobre nosotros —una organización cuya complejidad admiramos más y más conforme penetramos en sus profundidades—? Y cuanto más a fondo penetramos en la estructura de los organismos, desde los protozoarios hasta el cerebro humano, tanto más nos embarga el asombro ante la casi increíble complejidad de los innumerables factores que entran ahí en juego. ¿Y qué decir sobre el cerebro humano, al cual en realidad apenas empezamos a comprender y que por ser tan complejo tiene numerosos niveles que se entrecruzan entre sí, de modo que arrogantemente aparentamos explicarlo, por no hablar de que queremos imitarlo? Al estar frente a un mundo tan maravilloso y tan milagrosamente conjuntado a partir de esos prodigios, no podemos menos de atribuirlo a un Creador. Ciertamente, constatamos en esa creación algo que no nos agrada (como el sufrimiento y la muerte), ¿pero quién es uno, en tanto criatura, para cuestionar el plan del Creador?

¿Todas esas situaciones completamente improbables, como la Vía Láctea, los protozoarios o el cerebro humano, todas esas informaciones tuvieron que haber sido generadas según ciertos propósitos ocultos para nosotros, a fin de poder ser incorporadas en el andamiaje general del mundo? Pero también se puede preguntar: ¿no podría haber sobrevenido casualmente otro tipo de mundo? Con una pregunta tan impertinente, nuestra admiración ante el mundo se puede mudar en lo contrario. Por ejemplo, supongamos que el mundo fuera un poquito diferente, sólo un poquito diferente. Que, por ejemplo, en vez de aluminio hubiese un elemento diferente, aunque comparable, en la parte más externa de la corteza de la Tierra. En tal caso, los organismos terrestres tendrían sin duda un aspecto totalmente diferente, tanto así que tendría poco sentido denominarlos “vida”. Y, por supuesto, ni pensar en seres ni en cerebros humanos. Sin embargo, *ceteris paribus*, incluso en esa situación a muy largo plazo tendría que surgir casualmente algo tan complejo como los protozoarios o el cerebro humano.

A partir de esta pregunta desmitificadora, el mundo ya no se presenta como una creación maravillosa, sino como una jugada posible entre un gran número (aunque no un número infinito) de jugadas coincidentes. El creador divino ya no parece ser una hipótesis “necesaria” ni tampoco “innecesaria”, sino como una hipótesis rebatida por el juego de dados del mundo. Pues las situaciones improbables, las situaciones en el mundo ya no aparecen como generadas intencionalmente, sino como surgidas por azar. El cerebro humano ya no parece haber brotado por un plan creador, sino haber resultado de un desarrollo biológico azaroso, que a su vez salió por azar de procesos químicos que en la Tierra tomaron azarosamente cierto rumbo, y no otro. La pregunta desmitificadora muestra cómo surgen las informaciones en el mundo y las informaciones en general: mediante la síntesis de informaciones anteriores.

Pero muestra algo más. Si en realidad las informaciones son síntesis de otras anteriores, entonces el proceso contrario, a saber, el análisis de las informaciones, llevará a la desagregación, a la desinformación. Los hechos pueden constatar que así ocurre en el mundo, y de un modo tan patente que sólo un enfoque mitificante de la creación puede ocultar esto. Cada información debe acabar por disgregarse. Cada cerebro humano debe acabar por disociarse en sus elementos. La especie *homo sapiens*, la vida sobre la Tierra, la Tierra misma debe acabar por sumergirse en la tendencia general del mundo a la desinformación y por disociarse (segunda ley de la termodinámica). Y esta disgregación de informaciones es más radical que la generación de informaciones, pues las informaciones surgen de coincidencias improbables y la disgregación de informaciones surge de coincidencias probables.

Una vez desmitificada la generación de informaciones, nos encontramos frente a una nueva estructura del universo. Ya no frente a una creación que emer-

gió de una nada originaria para después, paso a paso, linealmente (en “seis” días), aproximarse a la meta propuesta; ya no frente a un universo con una historia lineal, sino frente a un juego de dados ciego en el cual tendrán que realizarse a la larga todas las coincidencias posibles y también todas las improbables, pero en donde todos esos lances a fin de cuentas tendrán que desembocar en una situación probable, desinformada, en la “muerte térmica”. Ya no nos encontramos frente a una línea recta, sino frente a círculos que se sobreponen entre sí y se tuercen; frente a epiciclos de informaciones que se disuelven unas a otras o cada una por sí misma. En el mundo ya no hay que hablar tanto de creación como de extenuación. Estamos frente al absurdo. Por eso hay que tener en consideración que la aparente linealidad de la segunda ley de la termodinámica es de hecho (y contrariamente a todo el fluir de la entropía) sólo un punto: un punto, precisamente, a partir del cual surgen las informaciones y hacia el cual retornan. En el universo absurdo no es rescatable el punto de vista lineal e histórico.

Las informaciones son síntesis de informaciones precedentes. Esto vale no sólo para las informaciones en el mundo, sino también para todas las producidas por el ser humano. Los humanos no son creadores, sino jugadores con informaciones precedentes, con la diferencia de que ellos, a diferencia del mundo, juegan con el propósito de producir informaciones. Esta diferencia, esta premeditación se advierte en el hecho de que las informaciones humanas se sintetizan a partir de las anteriores de modo mucho más rápido que las llamadas “naturales”. Nuevos estilos arquitectónicos o nuevas teorías científicas emergen de los anteriores con mucho más velocidad de la que, por ejemplo, los mamíferos emergieron de los reptiles. Y eso se debe a que la naturaleza echa sus dados sin ningún método, siguiendo el ciego azar, en tanto que el ser humano lo hace siguiendo el método del diálogo.

Los diálogos son juegos de dados conducidos. Mediante ellos, informaciones ya almacenadas se combinan de todos los modos posibles, a fin de conjuntarse en nuevas informaciones. Con la palabra “diálogo” se piensa generalmente en juegos donde dos o varias memorias (casi siempre cerebros humanos) lanzan los dados para sintetizar bilateralmente las informaciones almacenadas en su interior. Pero lo mismo puede haber diálogos “internos” en los cuales una memoria individual juega a los dados con las informaciones que almacena. Cuando conducen a nuevas informaciones, estos diálogos “internos” distinguen a quienes en el lenguaje ordinario acostumbramos llamar “personas creativas”. Una sociedad telematizada produciría una red de diálogos que podrían ser vistos como un “diálogo interno” del conjunto de esa sociedad. Y ésta sería creadora en el mismo sentido en que hasta aquí hemos hablado de “personas creativas”.

Pero no creemos haber escapado al mito de la “creación” por habernos hecho una representación de esa sociedad que juega a los dados. Lo mítico se esconde ahora en el concepto de “propósito”: ahora lo misterioso es que la sociedad juega a los dados para producir informaciones. Así, se vuelve ineludible hacer frente al concepto de “propósito” (es decir, de “decisión”, de “libertad”), incluso con peligro de enfrentarnos a algo inescrutable. Para minimizar este peligro, quiero seguir con el modelo del cerebro: la sociedad telemática es un supercerebro cósmico. Como se dijo más arriba, ya hemos logrado echar los primeros vistazos a las funciones del cerebro. Lo que impresiona en relación con esto es la creciente dificultad de distinguir entre informaciones adquiridas y heredadas, o sea, entre Lamarck y Darwin. Si se considera el cerebro como un órgano para realizar *data processing*, entonces se puede llamar al cerebro mismo *hardware* y al procesamiento de datos (lo que antes se denominaba “espíritu”) *software*. Y entonces se puede intentar afirmar que el “cerebro” *hardware* sería heredado genéticamente y el “espíritu” *software* sería en gran parte adquirido culturalmente. Pero esa comparación con una computadora no se puede sostener, pues la organización del cerebro se modifica ante la influencia de las informaciones que llegan a él, y una eventual interrupción del flujo informativo lo atrofiará de modo irreversible. Esto se ha constatado con todos los gatos y ratones aislados de su medio ambiente. Por ello estamos obligados a ver el cerebro humano en gran parte como un producto cultural. Pero, por otro lado, tampoco puede decirse que el “espíritu” sea algo completamente adquirido. Es verdad que el niño recién nacido no cuenta prácticamente con ningún proceso mental, pues apenas hay algunos datos disponibles que puedan ser procesados. Pero en el cerebro están previstas genéticamente las aptitudes fundamentales para un futuro procesamiento de datos. En resumen: el cerebro es ciertamente un órgano heredado, pero puede funcionar sólo en una situación cultural, y el “espíritu” es ciertamente un fenómeno cultural, pero no puede existir sin el cerebro.

La pregunta por los “propósitos” (la decisión, la libertad) con los cuales se producen las informaciones (el procesamiento de datos) debe plantearse en el contexto de estos conocimientos nuevos y aún fragmentados sobre el funcionamiento del cerebro. Pero ya está claro que con esto hemos abandonado entidades míticas como el “espíritu libre” o el “alma inmortal”. Los “propósitos” no pueden nacer de esos seres fabulosos. Decir de un niño recién nacido que está animado o que posee un espíritu, es caricaturizar los procesos mentales rudimentarios que están ocurriendo en su cerebro. Cuando se implanta electrodos en el cerebro de un sujeto de experimentación y se envía impulsos eléctricos hacia regiones específicas de ese cerebro, entonces, tal como ha previsto con precisión el experimentador, esa persona recitará series de números y dirá que ha decidido hacerlo libremente. Desde luego, esa decisión es el resultado de un proceso extraordinariamente complejo en

el cual se computan las informaciones que entran con otras ya almacenadas, a fin de llevar a un comportamiento específico y cambiar la estructura del cerebro. Y así es en todas las decisiones. Esto puede describirse así: el llamado “yo” es un punto nodal en una red de informaciones dialógicas que fluyen en torrente, así como un almacén para informaciones que nunca cesan (tanto informaciones heredadas como, en su gran mayoría, adquiridas), y de este punto nodal surgen informaciones nuevas y cómputos imprevistos e improbables. Estas informaciones nuevas son sentidas como dotadas de un propósito y decididas libremente, pues cada “yo” es un punto nodal singular que se distingue de todos los demás puntos nodales en la red a través de su posición y de las informaciones almacenadas en él. Tal descripción de los “propósitos” no sólo se impone a partir de la neurofisiología, sino que corresponde también a muchos conocimientos logrados en otras disciplinas.

Si se considera el “yo” como un punto nodal en una red dialógica, no se puede menos de ver la sociedad como un supercerebro compuesto por cerebros individuales. Y la sociedad telemática se distinguiría de todas las anteriores sólo porque en ella su carácter de red cerebral se vuelve consciente y, así, se puede empezar a manipular conscientemente dicha red estructural. La sociedad telemática sería la primera en reconocer la función propia de toda sociedad en la producción de informaciones, y por tanto podría promover metódicamente dicha función: la primera sociedad autoconsciente y por tanto libre.

Por la forma en que actualmente se conectan entre sí las imágenes, nuestra sociedad es un mezquino supercerebro del cual surge un superespíritu que provoca poco entusiasmo, pues el actual sistema de circuitos de haces emitidos desde un centro, está construido según el modelo de un cerebro, modelo que se superó hace ya mucho tiempo. Hoy sabemos que el cerebro no está controlado centralmente, sino que lo gobierna un conjunto de regiones y funciones cerebrales en parte intercambiables entre sí. La actual configuración social surgió gracias a conocimientos insuficientes y en parte falsos sobre la sociedad como una red cerebral. La cultura de masas, la vulgarización creciente del gusto, el hundimiento de la sociedad en el tedio y en la entropía, son consecuencias de un sistema de circuitos equivocado. Y de ese modo queda vuelta al revés la función propia de la sociedad (del “espíritu”): en vez de producir algo improbable y aventurado, la sociedad actual está agotando las informaciones que la alimentan. Es una sociedad tonta.

Los profundos conocimientos de que disponemos ahora sobre las funciones cerebrales y sobre las técnicas telemáticas nos permiten reconstruir el sistema de circuitos y hacer que una sociedad tonta se vuelva “creativa”. Y puede volverse creativa con base en un sistema de circuitos que haga justicia al juego entre funciones cerebrales. En ese tipo de estructura social ya no habrá ningún centro emisor, sino que cada punto nodal de la red recibirá y emitirá por igual. De ese modo, en

cualquier lugar de la red se tomarán decisiones que, como en el cerebro, se integrarán en una conjunto de decisiones, en un consenso. La sociedad será un mosaico de propósitos que se integren en propósitos comunes siempre nuevos. Lo que en el desarrollo biológico se llama el salto de la individuación a la socialización (por ejemplo, el salto de los organismos unicelulares a los pluricelulares o el salto del animal solitario a la manada), se realizaría aquí al nivel del “espíritu”, de los propósitos, de las decisiones y de la libertad. El “yo” individual mantendrá su carácter singular (así como la célula individual en el organismo y el animal individual en la manada), pero el proceso por el que se produce información se efectuará en otro nivel, es decir, en el nivel de la sociedad.

Esta descripción de cómo se socializa la libertad repugna, porque infringe la antropología judeocristiana y todas las antropologías derivadas de ésta. Para dichas antropologías, en el ser humano hay un núcleo que se debe preservar y desplegar. Ese núcleo está en peligro de perderse debido a una socialización de las decisiones y de la libertad. Mas ahora sabemos que tal núcleo es un mito y que las antropologías tradicionales no pueden ser mantenidas. Esto lo sabemos gracias a disciplinas diversas, pero convergentes, como la neurofisiología, la psicología profunda, la informática y sobre todo el análisis fenomenológico. Con la “reducción eidética” se demuestra que el “yo” es un asidero abstracto del que cuelgan relaciones concretas, y que si uno se distancia de estas relaciones, queda de manifiesto que el “yo” no es nada. La socialización de la libertad acentúa las relaciones concretas que nos ligan a los demás, y por tanto no es una pérdida de la identidad, sino al contrario su despliegue. Somos realmente un “yo” sólo cuando existimos con otros y para otros. “Yo” es a quien alguien dice “tú”.

Lo importante de esa nueva forma de conmutación dialógica en la sociedad, en esa “vida dialógica” (Martin Buber), es su carácter de juego. La sociedad como red cerebral dialógica debe ser vista como un juego social, y las informaciones producidas por esa sociedad, como jugadas en una especie de ajedrez. La “naturalidad” genera informaciones mediante sus lances de dados; la sociedad las genera con un propósito, es decir, gracias a una estrategia de juego —metódicamente—. Ahora bien, el juego social, a diferencia del ajedrez, es un “juego abierto”, o sea, puede cambiar sus reglas en el transcurso del juego. A lo largo de este ensayo todavía habré de decir algo en relación con la estrategia que gobernará la sociedad futura, en relación con la “cibernética” y en relación con el carácter público del juego generador de informaciones. En seguida sólo quiero puntualizar lo que, para mí, puede ser el hilo que debe seguir la argumentación.

Una sociedad telemática consistiría en un juego dialógico en busca metódica de nuevas informaciones. Esa búsqueda disciplinada puede llamarse “libertad”, y la orientación de la búsqueda, “propósito”. Las informaciones individuales, tal

como resultan en el curso del juego telemático (las imágenes técnicas individuales y siempre formándose de nuevo), serán siempre improbables gracias a la estrategia del juego. Por eso es insensato querer prever cómo serán. Lo que vemos momentáneamente en nuestras pantallas, por muy excitante que sea en muchos casos, es sólo un pálido destello de lo que podemos realizar. Así como el cerebro genera sólo una fracción de lo que es capaz de generar, la sociedad telemática tiene virtualidades imprevisibles. Sólo que la sociedad telemática se desarrollará con más rapidez que el cerebro, pues el cerebro surgió como un lance casual en el juego de dados de la “naturaleza”, y la nueva sociedad surgirá como una tirada en un juego social conducido con un propósito. Si emergerá del mismo juego aleatorio del que surgen los cerebros, pero en esos cerebros el juego aleatorio se vuelve estratégico; se convierten en un juego de azar que se vuelve contra el azar. En síntesis: en la sociedad telemática quedará demostrado que el cerebro está construido azarosamente de un modo tal que es capaz de oponerse al azar. Y esto ha sido siempre así para el ser humano: somos seres casualmente libres. Pero en la nueva sociedad esta tendencia humana en contra del azar y orientada a la entropía, se desplegará libremente por vez primera. El ser humano estará por primera vez en condiciones de generar informaciones metódicamente y según una técnica apoyada en conocimientos, no sólo empíricamente. Las informaciones fluirán de modo creciente contra la entropía. Si definimos al ser humano como una tendencia entrópica negativa, entonces por primera vez será realmente humano, es decir, un jugador con informaciones. Y la sociedad telemática, esa “sociedad de la información” en el verdadero sentido del término, será la primera sociedad realmente libre.

12. CREAR

Como me esforcé en mostrar durante los capítulos anteriores, generar información consiste en un juego que conjunta informaciones previas. Es cierto que tal forma de entender el proceso creativo permite acabar con el aura mítica de la creación, pero no con el entusiasmo particular que la acompaña. Al contrario: es precisamente este entusiasmo creativo, este salir de sí mismo al generar información, al aventurarse, lo que distingue la libertad. Esto se reconoce claramente en las personas creativas del pasado y del presente, sean científicos, técnicos, filósofos, artistas o activistas políticos. Olvidándose de sí mismos, y a partir de las informaciones que almacenan, cincelan otras nuevas y las proyectan hacia la sociedad como “obras”: las hacen públicas. Salen de sí mismos y se vacían en su “obra”. Pero esta forma de generar basada en el diálogo “interno” ya no se puede mantener. Hoy en día, la mayoría de las informaciones ya no son producidas por individuos, sino por grupos dialógicos; y en lo que se refiere a las “obras”, este concepto pone en tela de juicio la posibilidad de multiplicarlas y su ausencia de soportes físicos, así como la “inmaterialidad” de las imágenes técnicas. ¿Qué pasa con el entusiasmo creativo al generarse, por ejemplo, un *videoclip* con la intervención de numerosas personas y en donde la “obra”, la cinta, no sólo se puede multiplicar al infinito, sino que también cambia una y otra vez? Ésta es una pregunta decisiva para la sociedad telemática. Ahí todas las informaciones serán sintetizadas mediante conversaciones intersubjetivas y serán multiplicables al infinito; después serán apreciadas por sus receptores, modificadas y reenviadas como informaciones nuevas. ¿En tal situación, sin autores ni obras, puede haber un entusiasmo creativo? ¿Puede haber ese olvido de sí mismo y esa entrega a la obra que son testimonio de la libertad?

Lo que se está cuestionando antes que nada es la copiabilidad de toda información que se genere. La palabra latina “copia” significa “profusión”, de modo que “copiar” es “hacer superfluo” algo. La primera respuesta dice así: dado que el copiar es ejecutado por aparatos, los esfuerzos humanos por repetir informaciones

ya generadas (transcribir textos, copiar dibujos, comprobar cálculos) se vuelven superfluos. Pero ésta es sólo la primera e inofensiva respuesta. Mirando más de cerca las cosas, resulta otra más peligrosa: copiar vuelve superflua a toda autoridad y a todo autor, y pone en duda el entusiasmo creativo. Esto puede verse en el problema de los derechos de autor (*copyright*) en relación con la copiabilidad (*copyshop*). La copiabilidad plantea una cuestión existencial.

Las palabras “autor” y “autoridad” vienen del verbo en latín “augere”, que significa “acrecentar”, pero que fue traducido como “fundar”. Así, visualizamos la tierra de cultivo romana, en donde se pone una semilla en el suelo para que crezca. Nos encontramos ante un mito romano, es decir: la ciudad de Roma tiene un fundador (autor), Rómulo, que se emplaza en la tierra para echar raíces, crecer y madurar como un imperio. Pero aunque Rómulo es autor de la ciudad y del mundo (*urbi et orbi*), ciudad y mundo no podrían crecer y se atrofiarían si no estuvieran ligados siempre y de dos maneras a su autor. Estas ligas se llaman “autoridades”. Una, que es regresiva (re-ligiosa), es la gran autoridad (*magisterium*); la otra, que se adelanta hacia el autor, es la pequeña autoridad (*ministerium*). Juntas forman la estructura de la sociedad.

Este mito latino y la estructura social derivada de él se transmitieron del imperio romano a la Iglesia, y de ahí a casi todas las formas de administración modernas. En todos lados —en el ejército, en las fábricas, en los partidos, en los Estados— puede uno reconocer canales de autoridad ligados con autores. Ahora propongo una reflexión: que la copiabilidad de las imágenes técnicas y en general de todas las informaciones hace superflua esta estructura y hace a un lado definitivamente a todas las autoridades y a todos los autores. He aquí la llamada “crisis de autoridad”; he aquí la explicación de la cada vez mayor escasez de “grandes personajes” (es decir, autores).

La copiabilidad vuelve superfluas todas las pequeñas autoridades (todo lo que promueve mensajes), pues permite masificar automáticamente cualquier mensaje. Ante la existencia de las *copyshops*, ya no tenemos necesidad de ningún ministro, de ningún editor, de nadie que “publique”, en una palabra, de ningún administrador. Y la copiabilidad vuelve superfluas todas las grandes autoridades (todo lo que sostiene la confianza en los mensajes), pues las copias son automáticamente fieles a su mensaje y con el progreso de las técnicas de copiado serán cada vez más confiables. Ante la existencia de *copyshops* ya no tenemos necesidad de ningún maestro, de ningún sacerdote (“pontífice” = constructor de puentes), en una palabra, de ninguna religión. En otros términos: mediante las copias, la administración y la religión se volverán automáticas.

Los ministros y los maestros que todavía quedan, por ejemplo editores y fotógrafos, oponen resistencia a la automatización. Los editores afirman que la copia

automática es “ciega” (sin criterio) y que las máquinas copadoras deben ser controladas por los editores para poner un filtro ante el torrente informativo. Los fotógrafos afirman que las copias automáticas son “infieles”, y que sólo si ellos mismos controlan las máquinas copadoras (“fotografía de autor”), la copia podrá transmitir fielmente el mensaje planeado. Pero ambos intentos de rescatar la autoridad en una sociedad de la información, están luchando por una causa perdida. En cuanto al filtrado de los mensajes (la crítica, la censura), todavía hablaré al respecto y trataré de mostrar que los aparatos mismos pueden hacerlo automáticamente. En cuanto a la confianza, es una cuestión técnica, y al respecto no puede subsistir duda alguna de que en el futuro próximo las copias se volverán “clones”. Pero todavía hay algo más en relación con la confianza. En la sociedad de la información que ya viene, los mensajes tendrán que ser sintetizados por los receptores como nuevos mensajes. Así, pese a esas objeciones, mantengo mi hipótesis de que se extinguirá toda autoridad, porque ante la existencia de la copiabilidad es redundante.

Por ahora, las máquinas copadoras parecen copiar los “originales” (textos, fotos, películas) sólo en parte. Y un “original” es un mensaje emanado de una extremidad de los autores (en latín, “*ora*”: borde). Pero viendo la cuestión con más detenimiento, se reconoce cómo esto se denomina con el término de “boca” (en griego, *mythos*: sonido emanado de la boca). Las informaciones no provienen de un mítico autor, sino de diálogos “externos” e “internos” en los que participarán con intensidad creciente memorias artificiales (aparatos). El mito del autor presupone que en los mensajes decisivos hay “originales” que fueron producidos por “grandes personajes” mediante diálogos “internos”. El autor mítico crea en la soledad. Por supuesto, no se quiere negar que también el “gran personaje” se encuentra en un contexto del cual provienen las informaciones que él consume. Pero sí se afirma que en la actividad creativa del autor ocurre algo nuevo, que algo emerge de la nada. El mito del autor (y del original) desfigura el hecho de que la generación de informaciones es un diálogo. Y este hecho ya no puede negarse en los mensajes copiables. Por ejemplo, una foto es el resultado de un diálogo entre el fotógrafo y el aparato fotográfico (y con una amplia serie de interlocutores poco visibles), y no tiene sentido querer llamar “autor” a cada uno de esos compañeros. Todos los autores, fundadores y donantes; todos los Moisés, los Founding Fathers y los Marx (incluyendo al Dios creador) se han vuelto redundantes ante la existencia de los vínculos del diálogo y de las *copyshops*.

Según el mito, cada sociedad es la obra de un héroe sobrehumano suspendido en la soledad, “en el hielo de las alturas”,¹ es la obra del llamado “héroe cultural”. Rómulo, como fundador de Roma, es sólo uno entre innumerables ejemplos: cada

¹ Flusser cita una frase de Nietzsche en *Ecce homo*.

tribu de indígenas en la región amazónica tiene un creador de esa índole, muchas veces con forma de animal. Por eso es que cada sociedad mítica es singular e imposible de copiar. Sería un absurdo querer trasladar una sociedad fundada por un lobo mítico a otra fundada por un cóndor. Cada sociedad mítica es un original, y como tal es el centro de un universo singular. La ruptura del pensamiento moderno con la idea de la Iglesia de una forma social fundada por Cristo, se expresa en los intentos siempre renovados de proponer estructuras sociales mediante el diálogo y el consenso, sin fundadores individuales. A partir de esos intentos han surgido sociedades copiables (por ejemplo, las democracias occidentales o las democracias populares socialistas). Siempre que fueron copiadas, los míticos héroes culturales quedaron suprimidos. En realidad, hasta ahora los métodos para llevar adelante esos diálogos fundadores de Estados y “fundadores de constituciones” habían sido siempre empíricos. Así que ulteriormente, por así decirlo, algunos de los portavoces del diálogo (como los *Founding Fathers*, Robespierre o Marx) fueron mitificados de modo retrospectivo como autores. Se trataba de autores de segundo grado. En la actualidad, la teoría cibernética y la praxis telemática empiezan a estructurar disciplinada y sistemáticamente esos diálogos fundadores de Estados. La sociedad de la información emergente ya no puede tener, por tanto, ningún autor de segundo grado. No es un original, motivo por el cual es copiable automáticamente en todo momento y en todos lados. Y lo que ocurre con la fundación de Estados es válido para todas las informaciones que se ofrezcan en el futuro. Ninguna de las acostumbradas creaciones tendrá en el futuro un autor, un animal totémico fundador.

Por consiguiente, parece como si en una sociedad caracterizada por la copiabilidad de todas las informaciones no habría ningún lugar para el entusiasmo creador, para la libertad. En donde todos los mensajes son producidos “por encargo”, es decir, como respuesta a provocaciones, aparentemente no puede haber ningún “autor libre”; y en donde todos los mensajes son producidos de modo dialógico y en parte dialógicamente mediante aparatos, no puede haber al parecer ningún autor en absoluto. Y, por consiguiente, tampoco ningún entusiasmo por producir informaciones. Sin embargo, ésta es una interpretación errónea de la sociedad de la información emergente. Tal error se evidencia si examinamos la síntesis de las informaciones.

Las informaciones a nuestra disposición han adquirido dimensiones astronómicas y desde hace mucho tiempo ya no son almacenables en las memorias humanas. Es cierto que podemos ampliar nuestra capacidad de memoria y guardar en ésta fracciones cada vez más grandes de la información disponible —hoy una persona promedio sabe más que lo que sabía un genio universal del Renacimiento—; pero es razonable almacenar las informaciones disponibles en

memorias artificiales. Además, la memoria humana es demasiado lenta como para poder computar una gran cantidad de informaciones y transformarlas en otras nuevas. El *data processing* artificial es más rápido. Por eso los diálogos “internos” ya no son operativos. Los “grandes personajes” ya no pueden funcionar. No sólo son innecesarios los autores, sino que ya no son posibles.

Mas en vez de eso podemos producir diálogos “externos”, conversaciones intersubjetivas, las cuales son inmensamente más creativas que lo que jamás pudieron ser los “grandes personajes”. Diálogos del tipo equipo de laboratorio o de trabajo, en donde se acoplan las memorias humana y artificial para sintetizar informaciones. Ahora mismo esos diálogos producen una cantidad tan grande de informaciones nuevas y en parte subversivas, que los personajes del pasado no pudieron siquiera soñar. La sociedad telematizada será un único y gran diálogo de ese tipo, un diálogo en el cual teóricamente podrían participar todas las personas.

Con el ejemplo del juego de ajedrez quiero ilustrar la atmósfera en la cual ocurre esa producción de información. En apariencia, el ajedrez es un caso del llamado juego de suma cero: dos adversarios juegan, uno gana, el otro pierde y el resultado es cero ($+ 1 - 1 = 0$). La estrategia consiste en poner trampas al adversario a fin de vencerlo. La palabra “estrategia” viene del griego *strategos* (general) y se relaciona con “estratagema” (ardid). Así, el ajedrez se presenta como un juego de guerra basado en ardid y cuyo resultado es cero. Mas esto contradice la experiencia concreta del juego, pues en el curso de éste aparecen situaciones (o sea, informaciones) imprevistas, improbables y aventuradas que constituyen lo interesante en el ajedrez. Ante tales situaciones, ante tales “problemas ajedrecísticos” el ganar en sí no es interesante. En vez de eso, se trata de extraer todas las posibilidades del juego. Los adversarios se unen para luchar contra un mismo problema: derivar un “diálogo” a partir de la “polémica”. Se “acuerdan” de que la palabra “estratagema” viene de *stratos* (o sea, “estrato”), y de que ésta a su vez viene de la muy antigua raíz “*str*” (a la que reconocemos en la palabra “streuen”²). Su estrategia es ahora computar en estratos siempre nuevos los bits de información diseminados en las situaciones inesperadas. Y se apasionan con eso. El ajedrez se vuelve un “juego de sumar más”: su resultado consiste en nuevas informaciones. Y en él sólo hay vencedores: ambos jugadores han ganado una información nueva.

El ejemplo del ajedrez permite comprender al *homo ludens* que está emergiendo, a ese ser humano juguetero y telemático que está emergiendo. Mostrará lo que se entiende aquí por “estrategia de juego”, esto es, no un astuto estar poniendo trampas (un arte en el sentido de artificio), sino un computar metódicamente

² *Streuen* se traduce aquí como “diseminar”. Véase el capítulo 8. Otra palabra que utiliza el autor es “*zerstreuen*”, que se traduce como “dispersar”.

puntos elementales diseminados (arte en el sentido de capacidad). Debe mostrar qué productivos son los diálogos “externos”. Debe mostrar cómo los jugadores se vuelcan en la generación de informaciones olvidándose de sí mismos, y cómo por tanto el concepto de “entusiasmo creativo” se refiere a esa atmósfera en la que acontece el diálogo telemático cósmico.

Es fácil simular con el ajedrez el diálogo creador “interno” que antes provocaba tanto entusiasmo. Uno se sienta ante el tablero y mueve alternativamente las piezas negras y blancas. Se pueden generar así situaciones interesantes e informativas. Pero, apenas interviene un segundo jugador, se reconoce qué limitadas eran esas informaciones generadas en el aislamiento. Con la llegada del segundo jugador se ha redoblado la competencia en el juego. En la situación “pretelemática”, e incluso en el presente, la gran mayoría de las informaciones (fueran científicas, filosóficas, artísticas o políticas) se debían al juego en solitario. En contraste, la telemática incluirá en el juego a un gran número de jugadores y la competencia en el juego se ampliará explosivamente. Todas las informaciones generadas por los grandes individuos (la totalidad de nuestros bienes culturales) serán consideradas en el futuro como relativamente pobres. Comparada con las informaciones del futuro producidas sintéticamente, y comparadas sobre todo con las imágenes del futuro, la cultura del pasado aparecerá como un mero rudimento. Se reconocerá que con la telemática apenas está empezando una forma de creación consciente y metódica.

El método telemático de sintetizar informaciones mediante diálogos “externos”, diálogos en los que, valiéndose de cables o de satélites, teóricamente todas las personas y todas las “inteligencias artificiales” participan, no es en el fondo otra cosa que una aplicación técnica del conocimiento teórico de que todas las informaciones surgen al computar bits de información. La telemática es una técnica para generar informaciones basada en la teoría, de manera parecida a como las máquinas del siglo XVIII se debían a una técnica para generar objetos informados, basada en una teoría. Por tanto, debemos esperar una revolución en el campo de la generación de informaciones no menos importante que la Revolución Industrial en el campo de la generación de objetos.

Por ejemplo, antes de la Revolución Industrial los medios de transporte se desarrollaron con lentitud (de la canoa al navío de tres palos y de los esclavos de carga a la diligencia). Cada fase individual de este desarrollo se debía a un inventor, que muchas veces era anónimo pero que en las primeras fases podía ser un dios o un semidiós. Después de la Revolución Industrial este desarrollo no sólo se aceleró, sino que cambió radicalmente su carácter. No sólo el velero se volvió un barco de vapor, y un avión o la diligencia se volvió un auto y un cohete, sino que las teorías que ahora están en marcha elevaron el proceso generador desde las ca-

pacidades de un inventor hasta las capacidades del discurso supraindividual de la ciencia y de la técnica. Por eso es que el navío de tres palos se parece mucho más a la canoa —miles de años más antigua—, que al cohete —sólo dos siglos posterior—. Mediante la introducción de teorías en el proceso generador hubo un salto hacia objetos de un nuevo nivel, de modo que la vida de una persona del siglo XVIII después de Cristo se parece mucho más a la de una persona del siglo XVIII antes de Cristo, que a la de sus nietos.

Un salto comparable ocurre actualmente en el campo de la generación de informaciones. Antes de la revolución informativa había un lento desarrollo de, por ejemplo, las imágenes (de las pinturas rupestres al cine) o de la música (del tambor a los sintetizadores electrónicos). Cada fase individual de ese desarrollo se debía a un gran artista, que muchas veces era anónimo pero que en las primeras fases podía ser un dios y en las casi últimas un creador genial del tipo Mozart o Cézanne. Después de la revolución informativa ese desarrollo no sólo se va a acelerar, sino que cambiará radicalmente su carácter. No sólo surgirán imágenes o música insospechadas y de una riqueza informativa insospechada, sino que la teoría de la información puesta en juego ahora elevará el proceso generador desde el ámbito de competencia del creador individual hasta el ámbito de competencia del diálogo supraindividual. Por eso es que el cine actual se parece más a las pinturas en las paredes de Lascaux que a una imagen de ecuaciones fractales en la pantalla de una computadora. Y nuestra vida se parece más a la de nuestros abuelos del siglo XVIII que a la de nuestros nietos. Pues sólo después de abolir el mito del autor de informaciones, será realmente posible una creación disciplinada y teóricamente sustentada.

Al introducirse la teoría en el proceso generador, el factor empírico (la intuición, la inspiración, la heurística) no quedará excluido ni soslayado, sino que ahora sí será llevado por vez primera a su despliegue. La compleja dialéctica entre teoría y observación, por un lado, y entre teoría y experimentación, por otro, es lo que otorga su dinámica a la fabricación técnica. Al fabricar un Concorde entran en juego más intuición, inspiración y heurística que lo que pudo haber soñado el fabricante de diligencias. Pues sólo gracias al filtro de la teoría pueden mostrar su valor la intuición y la inspiración, y en este sentido el Concorde es una “obra de arte” de un grado mucho más alto que la diligencia. Algo semejante se puede esperar de las futuras imágenes sintetizadas artificialmente. El entusiasmo característico de la creación se convertirá realmente en una “capacidad de conformar imágenes” cuando se vea llevado a tropezar con el filtro de la teoría tal como se materializa en los aparatos. Las imágenes del futuro serán “arte” en un alto grado, pues serán generadas gracias a esa dialéctica entre la teoría materializada en los aparatos y la capacidad intuitiva de conformación de imágenes por parte de un conformador.

La sociedad telemática no abolirá el concepto de “creación”, sino que, al contrario, le otorgará por vez primera su verdadero significado. Ahí la creación no se limitará a algunos grandes personajes que empíricamente producen obras informativas mediante diálogos “internos” e individuales. El tiempo de ese tipo de creadores, de ese tipo de héroes ha pasado definitivamente: se han vuelto a la vez superfluos e innecesarios. Lo cual es lo mismo que decir: el tiempo de la historia (en el sentido de una secuencia lineal de *res gestae*) ha pasado definitivamente. En vez de eso, todos los seres humanos participarán en los procesos creativos, verificarán heurísticamente sus intuiciones e inspiraciones con las teorías materializadas en los aparatos y generarán así informaciones cuya riqueza ni siquiera sospechamos ahora. Esas informaciones ya no serán obras ni “objetos”, sino mensajes inmatrimales, provocaciones a todas las personas para producir a partir de ellos nuevas informaciones. Y, sin embargo, tales informaciones serán más “eternas” que las obras históricas, pues no sólo serán reproducidas “eternamente”, sino que también podrán ser almacenadas en memorias “eternas”. Una vez que las obras, esa información inscrita en los objetos, sea algo anticuado (cuando la objetividad de la información sujeta a la segunda ley de la termodinámica sea algo anticuado), se podrá empezar a hacer creaciones “imperecederas”.

Jugando con su teclado, el ser humano del futuro quedará poseído por la embriaguez de crear informaciones imperecederas pero siempre sintetizadas de nuevo. Ahora mismo podemos observar el estado embrional de esta embriaguez en los niños que se sientan frente a una computadora. En el proceso creativo, el ser humano del futuro puede ser arrastrado al olvido de sí mismo. Se abstraerá jugando con todos los demás por medio de los aparatos. Pero es un error considerar este olvido de sí mismo como una forma de perderse en el juego. Por el contrario, el ser humano del futuro se encontrará a sí mismo en el juego, se concretizará ahí. El “yo”, que después de la reducción eidética (y después de los análisis neurofisiológicos, psicológicos e informáticos) ha demostrado ser un concepto abstracto, una nada, se realizará completamente en el juego creativo. Mediante sus juegos creativos, el ser humano del futuro se encontrará a sí mismo en los demás. Será un coloquio en el cual todos podrán hablar de “tú” a los demás, un juego creativo con un reconocimiento entre unos y otros. Esto es lo que aquí se entiende por “jugar”, por “crear” y por “telemática”.

También estas reflexiones utópicas se vieron arrastradas por la embriaguez del juego. Esperan ser recibidas con el mismo espíritu de juego y que los receptores las transmitan con cambios.

13. ELABORAR

La pregunta sobre la libertad, sobre la posibilidad de decidirse a favor de la información con un propósito, estuvo presente a lo largo de las anteriores reflexiones sin encontrar respuesta. Pues cuando la diferencia entre generación “natural” y “cultural” de informaciones es vista desde “fuera”, por así decirlo, como una diferencia de grado (lo inesperado se produce con más frecuencia en la cultura que en la naturaleza), eso viene a ser lo mismo que atenuar la libertad: lo que el ser humano logra jugando estratégicamente lo logra también la naturaleza con sus lances de dados, sólo que en más tiempo. Y ver esta diferencia desde “dentro”, por así decirlo, como una diferencia entre el ciego automatismo de la naturaleza y la capacidad creativa espiritual del ser humano, es lo mismo que subjetivizar la libertad: es cierto que experimentamos nuestras informaciones como algo producido con un propósito; pero desde un enfoque más “elevado”, una información como “computadora” no se distingue de una información como “amiba” según el criterio “libertad”, pues ambas deben su surgimiento a una síntesis de informaciones previas. ¿Acaso puede plantearse la pregunta sobre la libertad de un modo más satisfactorio si intentamos atrapar la diferencia entre el computar jugando a los dados y el computar siguiendo estrategias, justo ahí en donde ambos métodos conducen a nuevas informaciones; es decir, en ese instante en que emerge una nueva información? ¿Entonces la comparación pertinente no sería entre computadoras y amibas, sino entre la emergencia de computadoras y la emergencia de amibas?

En la naturaleza que juega ciegamente a los dados, parece a primera vista que las situaciones improbables emergerían de golpe unas a partir de otras y que por eso se vuelven cada vez más improbables. Como si la naturaleza formara una escalera en la cual cada nivel es más improbable que el anterior y más probable que el siguiente. Las informaciones disponibles en cada nivel se computan al azar formando otras nuevas que surgen en ese nivel para formar el siguiente. Así, habría en la naturaleza un progreso discontinuo. De ahí la impresión de que habría una “historia natural”. Algo así como: de las partículas se originan átomos cada vez más

complejos (un átomo más complejo surge de golpe a partir de uno más simple), de las moléculas se originan moléculas cada vez más complejas (una molécula más compleja surge de golpe a partir de una más simple), de las moléculas se originan organismos cada vez más complejos (uno más complejo surge a partir de uno más simple), y el ser humano, como el último nivel que ha emergido hasta entonces, es particularmente capaz de escribir esta "historia natural".

Sin embargo, si concentramos nuestra atención en el instante en que un nivel emerge a partir del anterior, entonces desaparecerá del horizonte esa "historia natural" entendida como un progreso discontinuo. Si preguntamos, por ejemplo, ¿qué sucede exactamente en un átomo de hidrógeno para que de él resulte un átomo de helio?, o bien, ¿qué sucede exactamente en un reptil para que de él resulte un mamífero?, entonces obtendremos respuestas en donde no se tratará de ningún avance discontinuo. Por supuesto, en cada nivel la respuesta sonará diferente que en los demás, y no obstante podremos reconocer algo común en todos ellos. Esto es: en cada nivel acontecen siempre coincidencias que lo desmontan. El átomo de hidrógeno siempre está a punto de disgregarse por coincidencia en partículas, así como el reptil está a punto de degenerar debido a una coincidencia de mutaciones en sus informaciones genéticas. Cada nivel de información que se haya alcanzado está disgregándose sin cesar. De cualquier modo, también acontecen algunas coincidencias extremadamente raras que conducen al siguiente nivel informativo; pero apenas emerge, a su vez este nuevo nivel empieza de inmediato a desmoronarse. Así, en la naturaleza se trata de un sistema de escaleras que sin cesar se está disgregando, en conjunto y en cada uno de sus niveles.

Eso queremos decir cuando afirmamos que la naturaleza echa sus dados: se derrumba disgregándose en la entropía. Y este disgregarse es tan aleatorio que también incluso en medio de las ruinas emergen nuevas informaciones. Si hoy en día gustamos tanto de recurrir al concepto de "emergencia", es porque tenemos como trasfondo esas ruinas generalizadas.

Ahora bien, si se compara esta "historia natural" con la historia cultural, es decir, la generación de informaciones como juego de dados con la realizada siguiendo una estrategia, entonces la creación guiada por un propósito, la libertad, aparecerá bajo una nueva luz. Así, la diferencia ya no se presenta como una cuestión de rapidez (como si la historia se hubiese acelerado desde que emergió el ser humano) ni tampoco como una cuestión de puntos de vista contrapuestos entre sí (como si la historia cultural no fuera otra cosa que una especie de "historia natural", pero desde el punto de vista humano), sino como una inversión de las orientaciones (el curso seguido por la "historia natural" la conduce hacia la decadencia, mientras que la historia cultural toma la decadencia como su punto de par-

tida). En otras palabras: en cuanto a la tarea de las personas, ya no parece tratarse de encontrar un mejor método para producir nuevas informaciones; pero tampoco parece que ésta sea una tendencia “natural”, sino que al parecer se trata de una tarea dirigida contra la naturaleza, y sobre todo contra la disgregación inevitable de las informaciones, contra la muerte y la caída en el olvido. Producimos informaciones para no ser olvidados, para no morir, y la libertad es combatir la muerte.

Es cierto que, cuando se compara la historia cultural con la “historia natural”, parece ser que en ambos casos tiene lugar un progreso discontinuo en medio de una ruina generalizada. También en la historia cultural cada nueva información, apenas emerge, empieza a disgregarse. Por ejemplo, cuando el barroco recientemente había surgido a partir de las informaciones anteriores, ya se podían constatar en él síntomas de decadencia. Y también en la historia cultural todo está sujeto a caer en el olvido: no sólo todas las personas van a morir y la gran mayoría serán olvidadas, sino que las ciudades se disgregan y sin duda ha habido grandes culturas que en su totalidad han sido olvidadas para siempre. Y, no obstante, la tendencia de la historia cultural es opuesta a la de la “historia natural”. En la naturaleza surgen nuevas informaciones, como quien dice por error, como un accidente imprevisible. (En la biología se habla de mutaciones como errores en la transmisión de informaciones.) Y en la cultura, la caída en el olvido se presenta como un accidente inevitable. Por tanto, el problema central de la generación de informaciones con un propósito es cómo no caer en el olvido, es la memoria.

Desde este punto de vista, la telemática puede ser vista como una técnica que permite almacenar en memorias no perecederas todas las informaciones que se generen. En los diálogos telematizados las memorias “artificiales” y humanas intercambian informaciones a fin de sintetizar otras nuevas que serán almacenadas en las artificiales. De este modo, no sólo esas informaciones nuevas, sino también las generadas y poseídas por el ser humano se protegerán contra la caída en el olvido. El verdadero propósito de la telemática es hacernos inmortales. Pues con ella tomamos conciencia de que la libertad consiste no sólo en generar informaciones, sino en preservarlas frente a la entropía natural. En crear para no morir.

Este conocimiento no es nuevo. Siempre se ha buscado inscribir informaciones en soportes “imperecederos” (*aere perennius*) —o por lo menos que parecen muy lentamente, como el bronce o el mármol—. Pero eran esfuerzos en vano, pues, como siempre, todos los soportes, al ser materiales —es decir, naturales—, están sometidos a la segunda ley de la termodinámica, y con ello tienen que disgregarse las informaciones que contienen. Sólo al tener imágenes electromagnéticas, informaciones “puras” sin soportes físicos, podemos confiar en salvarnos de la maldición de que caeremos en el olvido. Sólo ahora podemos producir memorias sobre las cuales la naturaleza no tiene ningún poder. La sociedad telemáti-

ca es la primera respuesta a la inevitable decadencia de toda cultura y de todos los implicados en el abismo de la caída en el olvido, de la muerte. Y es una respuesta técnica.

Todas las informaciones almacenadas en soportes materiales tienen que disgregarse. Si se entiende esto, entonces se abandonan todos los modelos lineales de la historia. La historia deja de ser un modelo lineal en el que el ser humano transforma progresivamente la naturaleza en cultura; ahora la situación real es ésta: progresivamente, el ser humano extrae objetos de la naturaleza para imprimir en ellos informaciones, haciendo con ellos objetos culturales. Los objetos así producidos son consumidos, es decir, la información inscrita en ellos es borrada. Los objetos culturales de consumo son desechados, formando desperdicios. La información restante aún disponible en ellos se disgrega mediante la entropía, y el objeto retorna a la naturaleza de la cual fue originariamente arrancado. Por ejemplo, un cuero de animal es extraído de la naturaleza y en él se imprimen informaciones: se produce el objeto cultural "calzado". El calzado se desgasta, su información se pierde y es arrojado a los desperdicios. Ahí se disgrega conforme a la segunda ley y retorna como una masa amorfa a la naturaleza de la que fue originariamente arrancado. Estamos, pues, ante un círculo "naturaleza-cultura-desperdicio-naturaleza" y de ningún modo ante un progreso lineal. Se abandona cualquier historicismo progresista.

Al enfrascarse en una lucha contra el círculo vicioso "naturaleza-cultura-desperdicio-naturaleza", en una lucha contra esa disgregación de las informaciones, el ser humano se aferra a soportes de información cada vez más durables, como botellas de plástico en vez de botellas de vidrio. Mas con ello dicho círculo vicioso no se rompe en la cultura, en la "memoria", sino perversamente en los desperdicios, en el "olvido". La botella de plástico se desecha tan rápido como la de vidrio, pero tarda más que ésta en retornar a la naturaleza. Los desperdicios que se amontonan infestan el medio ambiente, se infiltran de vuelta en la cultura y amenazan con una inundación de semiolvidos reciclados, una inundación de mal gusto. En respuesta a esta amenaza han surgido, al lado de las ciencias naturales y de la cultura, ciencias del desperdicio como la ecología, la arqueología, la psicología profunda y la etimología. Deben traer a la memoria lo que está semiolvidado para poder convertirse en dueñas de los desperdicios. Una problemática típicamente posthistórica.

La telemática contribuirá al fin de esta problemática que hoy es tan amenazante. Pues va a permitir que se produzcan y se almacenen informaciones sin un soporte material. Soportes inmateriales como los campos electromagnéticos no se disgregan en desperdicios, y las informaciones inscritas dentro de ellos pueden ser almacenadas en la "memoria cultural" prácticamente para la eternidad. El círculo "naturaleza-cultura-desperdicio-naturaleza" se romperá en la cultura,

no en el desperdicio. Debido a esa nueva posibilidad de almacenar informaciones, el interés en los soportes materiales como portadores de información disminuirá radicalmente. Si dispongo de una videoteca, ¿para qué habría de desear guardar en mi armario diez pares de zapatos? Al contrario, voy a desear poseer la menor cantidad posible de objetos a fin de tener lugar para almacenar mis videocasetes, y estos pocos objetos tendrán que ser desechables y disgregables lo más rápido posible. Entonces, no más botellas de plástico, sino de papel. El desperdicio se reducirá al mínimo, o sea, al mínimo de los objetos de consumo, y se descompondrá muy rápido en la naturaleza. Por consiguiente, la telemática terminará con el problema de los desperdicios, pues llevará a que se deprecien los soportes materiales de la información.

Sin embargo, en lugar del problema del desperdicio se planteará otro, igual de amenazante. Si a partir de ahora el movimiento circular “naturaleza-cultura-desperdicio-naturaleza” ya no va a detenerse en el desperdicio, sino en la cultura, entonces se volverá necesario realizar una gigantesca ampliación del almacén cultural, para proporcionar un lugar al aluvión de informaciones inmateriales que ingresarán en torrente. Pues, de otro modo, si ya no nos ahogaremos en los desperdicios, sí será en el enorme aluvión de informaciones. Podremos percibir mediante un esbozo aproximado qué aspecto tendrá esa reconstrucción de la cultura. Primeramente, serán instaladas en la cultura memorias artificiales que funcionen cada vez mejor. En segundo lugar, debería darse al concepto de “olvidar” un nuevo significado sistemáticamente manipulable. Olvidar debería de ser visto como una estrategia informativa de la misma categoría, y no menos necesaria, que el aprender. En tercero, esto permitirá eliminar algunas informaciones redundantes (aquellas que están almacenadas también en otros lugares) dentro de ciertas memorias específicas. Las informaciones redundantes y las informativas tendrían que ser metódicamente diferenciadas. Pero probablemente ninguno de esos métodos podrá controlar el exceso de informaciones disponibles. En un futuro, que sin duda todavía es remoto para nosotros, este exceso se volverá un tema importante. Porque, a diferencia de las fuentes de materias primas y de energía, las fuentes de las informaciones siguen manando inagotablemente.

Sin embargo, para que la telemática pueda llevar adelante ese tipo de reconstrucción de la circulación cultural, antes deben ser capturadas electromagnéticamente todas las informaciones que reposan en soportes de papel (ante todo imágenes y textos). Esta traducción de la química a la electrónica está ya en proceso, si bien es posible que no todos los afectados son conscientes de que las fotos, las películas y los libros están emigrando a las computadoras. Esta revolución técnica, gracias a la cual soportes químicos como la tinta para imprenta o las aleaciones de plata desaparecerán, tendrá sin duda una influencia sobre la realización de imá-

genes y sobre el escribir. Los realizadores de imágenes y los escritores tendrán que convertirse en conformadores de imágenes. En otras palabras: hay que ver toda imagen técnica actual, pero también todo texto actual como precursor de las imágenes sintéticas computarizadas. Sólo cuando se haya efectuado esta traducción hacia el campo electromagnético, las informaciones serán efectivamente almacenables en memorias imperecederas, para ser ahí reproducidas y transformadas una y otra vez. Sólo entonces las informaciones estarán no únicamente preservadas ante el olvido, sino que también conducirán a informaciones siempre nuevas. Con ello, finalmente, el juego dialógico por medio de informaciones "puras" podrá contraponerse al ciego jugar a los dados de la naturaleza, haciéndonos inmortales.

Tal es el propósito de la telemática. La pregunta es: ¿con qué estrategia puede ponerse en obra tal propósito? O bien: ¿en qué consiste justamente la diferencia entre el ciego jugar a los dados de la naturaleza y la estrategia del diálogo, o sea, la diferencia entre entropía y negentropía, entre coincidencias necesarias y libertad? En los hechos, consiste en que en el jugar a los dados todas las informaciones se combinan al azar entre sí, mientras que en el diálogo son excluidas las informaciones redundantes. En el fondo, la libertad es la diferencia entre lo redundante y lo realmente informativo, y es libre aquel que tiene la capacidad de hacer tal distinción.

Antes de abordar la cuestión de esta capacidad, quiero dar dos ejemplos de la misma: el descubrimiento de cómo producir fuego y la concepción newtoniana del mundo. Es decir, dos situaciones extraordinariamente improbables, previamente imprevisibles y por lo tanto muy informativas. ¿Qué hizo capaz al ser humano de la Edad de Piedra de producir fuego y a Newton de idear su imagen del mundo? Ambos parecen haber realizado un lance de dados, tal como hace la naturaleza. Aprovecharon coincidencias (un árbol al que alcanzó un rayo o una manzana que cayó sobre Newton cuando dormía). (En el segundo caso, *si non è vero, è ben trovato*.) Sí, pero no fue por coincidencia que aprovecharon esas coincidencias, sino porque ahí reconocieron modelos para situaciones completamente improbables. Convirtieron las coincidencias en incidencias. El ser humano de las cavernas tenía la capacidad de reconocer en la coincidencia "árbol que se quema" un modelo para la situación extraordinariamente improbable "primate que cuece y por lo tanto que come carne", y entonces se transformó en un cazador de presas mayores. Newton tenía la capacidad de reconocer en la coincidencia "manzana que cae" un modelo para amalgamar la mecánica de Galileo con la astronomía de Kepler, y entonces fundó la física moderna. Ambos eran capaces de invertir una coincidencia redundante convirtiéndola en informaciones imprevisibles. Ambos eran libres. ¿Pero cómo alcanzaron esa libertad? ¿Cómo se volvieron libres?

En la situación pretelemática uno se inclinaba hacia respuestas míticas. Eran personas geniales, nacieron de algún modo como genios. Eran incluso “autores”. Ciertamente se tenía que agregar que esa información heredada, esa genialidad no alcanzaba para producir la nueva información “fuego” o “física newtoniana”. Newton, por ejemplo, tenía necesidad de la mecánica y de la astronomía para poder valorar la coincidencia “manzana que cae”. Pero se presuponía que no cualquiera que aprendiera mecánica y astronomía podía ser un Newton. La telemática nos instruye en algo mejor: cualquiera puede llegar a ser un Newton. Para alcanzar esa capacidad basta con implicarse en el juego dialógico. El juego dialógico es una preparación para ser competente, y el jugador implicado en él se pondrá en disposición de convertir redundancias en informaciones. Si en la situación pretelemática inmediatamente anterior sólo unas cuantas personas eran genios, eso se debía a que la mayoría de los seres humanos no podían implicarse en el diálogo, sino que las informaciones elaboradas en los diálogos tenían que ser plasmadas en soportes, tenían que “trabajar”. La telemática y la robótica liberarán la “genialidad” y la capacidad del ser humano para transformar lo redundante en informativo, en la medida en que los liberen de la necesidad de trabajar. La robótica brinda el ocio necesario (*schola*) para hacer, con base en la telemática, una escuela de capacidades, una escuela de la libertad.

Por cierto, el concepto de “capacidad” es un concepto telemático, y puede ser cuantificado, pero en este contexto adquiere una coloración existencial. “Capacidad” es la suma de todas las combinaciones (computaciones) entre elementos de acuerdo con reglas. Por ejemplo, la capacidad del juego de ajedrez es la suma de todas las constelaciones posibles de las piezas de ajedrez según las reglas de este juego, y esta capacidad es mayor que la del juego de damas. O bien, la capacidad de una cámara fotográfica es la suma de todas las fotografías posibles según las reglas programadas en el aparato, y tal capacidad será cada vez mayor con los nuevos aparatos. O bien, la capacidad de un hablante del inglés es la suma de todas las posibles combinaciones entre las palabras en inglés de que dispone según las reglas de ese idioma, y aumenta cuando el hablante aprende nuevas palabras y reglas. Podemos llamar “repertorio” a la suma de los elementos y “estructura”, a la suma de las reglas, así como decir que la “capacidad” estaría en función de un repertorio dado en una estructura dada. La capacidad aumenta cuando el repertorio y/o la estructura aumentan. Simplificando las cosas, en el ser humano la estructura del *data processing* es el cerebro, y es inmensamente grande, al grado de que está ocioso en su mayor parte. La capacidad humana aumentará cuando aumente el repertorio (los datos). Ésta es la tarea que se ha planteado la telemática.

Lo que en primer lugar interesa en el juego telemático no es el hecho de que a partir de él resulten grandes cantidades de informaciones antes insospechadas,

sino que todos los implicados en él se preparen para esta producción. Que todos se vuelvan competentes para convertir la redundancia en información. Que de ese diálogo nazcan "inventores geniales" puros, descubridores del fuego puros, Newtons puros. En teoría, todos los hombres estarán preparados y se volverán capaces de generar telemáticamente informaciones cada vez más improbables y aventuradas. Incluso ésta es la estrategia de la libertad: el intercambio de informaciones con el fin de elevar la capacidad de transformar el azar redundante en algo imprevisible, en una aventura.

Lamentablemente, esta estrategia tiene un lado desagradable. Se da no sólo en los seres humanos, sino también en las inteligencias artificiales. La telemática puede hacer cada vez más competentes no sólo a todos los seres humanos, sino también a todas las inteligencias artificiales, y éstas se volverán igualmente cada vez más "geniales". Por eso la pregunta por las relaciones entre inteligencia humana y artificial ocupará el centro del diálogo. Se enfrentará la desagradable elección entre humanizar la inteligencia artificial o basar en aparatos la inteligencia humana. Pero posiblemente esta manera de ver la cuestión es pretelemática. En el diálogo telemático las inteligencias humana y artificial estarán de tal manera acopladas que ya no tendrá sentido querer distinguir entre factores humanos y artificiales en la información generada de ese modo. Inteligencia artificial e inteligencia humana se fusionarán formando una unidad, así como ocurre ya de modo embrionario con el fotógrafo y su cámara. Cuanto más libres sean las personas, más capacidades tendrán las computadoras con las cuales se acoplan. Cuanto más refinada sea la inteligencia artificial, mayor será la capacidad de conformar imágenes de quienes las generen acoplados con aquélla. En todo caso, esta relación "persona/aparato" debe ser dialógica y no, como ahora, una relación en donde la persona está programada por el aparato. En el capítulo titulado "Celebrar" habré de decir todavía algo sobre esa programación dialógica (el llamado "programa propio"). Sobre la base de una telemática realmente funcional (y no sobre la base del actual circuito aparato-persona), los cada vez más competentes aparatos llevan a que haya personas cada vez más competentes.

La telemática, escuela de la libertad. La libertad, compromiso humano de producir informaciones contra la entropía, el azar y la muerte. En todo caso, cabe la pregunta: ¿para poder ser libre se debe primeramente desear ser libre? ¿Antes de que uno fotografíe, y antes de volverse competente para fotografiar, se debe primeramente desear fotografiar? ¿La sociedad telemática depende en verdad de estas decisiones sobre la libertad, y sin ellas será una insensatez? Quiero dedicar todavía un capítulo a meditar sobre la libertad, con la esperanza de no precipitarme en el abismo del eterno regreso.

14. DECIDIR

La discusión de los capítulos anteriores sobre el problema de la libertad en la sociedad telemática emergente, llevó de algún modo a la siguiente imagen de dicha sociedad: ésta se asemeja a una red dialógica a través de la cual corren las informaciones de un nudo a otro; por eso es que presenta un parecido con los sistemas nerviosos en general y con los cerebros en particular. Los nudos de esa red son las memorias humanas y artificiales, inteligencias en las cuales corren juntas las informaciones transmitidas a través de los hilos, para ser ahí almacenadas, computadas como nuevas informaciones y finalmente reenviadas por los mismos hilos en dirección hacia otros nudos. Así, la suma de las informaciones disponibles en la red será cada vez mayor. Por eso es que la red telemática debe ser vista como un sistema contra natura. Pues en la naturaleza —vista como un sistema— la suma de las informaciones disponibles es cada vez menor. Y ese carácter contra natura de la red telemática fue considerado en los capítulos previos como expresión de la libertad humana. Pues la libertad fue entendida como la decisión de oponerse a la entropía natural. Dicho de otra manera: se vio la telemática como una técnica que brotó de la voluntad humana de liberarse de la segunda ley de la termodinámica, de la disgregación, de la muerte, e incluso como la última de todas esas técnicas y a la vez como la primera que tiene la oportunidad de alcanzar su meta.

Los nudos en la red telemática son, en tanto no se trata de memorias artificiales sino humanas, lo que en lenguaje usual se llama el “yo”. Las informaciones almacenadas en las memorias telemáticas más o menos aisladas —en el “cerebro individual”— tienden a desinformarse al azar, exactamente igual que las informaciones almacenadas en átomos, moléculas y organismos. Pues el cerebro humano es un órgano natural (así como la amiba es un fenómeno natural) que inevitablemente (tanto como la amiba) desemboca en la tendencia natural a la entropía. Es decir, eso que en el lenguaje usual se llama el “yo” tendrá que ser más y más olvi-

dado en caso de no incorporarse a una red dialógica. Es cierto que en la memoria y en el “yo” pueden surgir por azar también nuevas informaciones (al igual que en la molécula o en la amiba), pero esas coincidencias entrópicas negativas tienen que ser olvidadas a su vez. En todo caso, hay una diferencia entre molécula y amiba, por un lado, y memoria humana, por otro. La memoria humana está construida coincidentemente de tal modo que se resiste a olvidar y a ser olvidada. El “yo”, el ser humano es un ente casualmente libre. Y es a partir de su libertad que todas las técnicas, y a fin de cuentas la telemática, se originaron.

La telemática es la primera de todas las técnicas consciente de un propósito. A diferencia de todas las anteriores formas de diálogo, busca metódicamente aumentar la suma de las informaciones disponibles. Desde luego, todos los diálogos consisten en técnicas cuya meta es aumentar la suma de informaciones en los tejidos formados por las relaciones humanas, en vez de disminuirlas como sucedería en la naturaleza. Pero sólo con la telemática el propósito de producir lo improbable se ha elevado hasta volverse un método. La pregunta decisiva que se aplica sin más en todos los diálogos, o sea, “¿cómo es que en el diálogo no surgen en general situaciones desinformantes, como ocurre en la naturaleza, sino en general informativas?”, debe plantearse por tanto con particular nitidez en la telemática. Y habrá que formularla así: “¿cómo excluye la telemática metódicamente todo lo redundante y mantiene sólo lo informativo; cómo es que filtra el flujo informativo que transcurre entre sus hilos?”. Y tal pregunta plantea a su vez otra: “¿cómo distingue la telemática entre redundancia e información; cómo se decide por la información y según qué criterios la filtra?”. Esos criterios, esos filtros y esas decisiones son la raíz de la libertad. Pues el producir y establecer esos filtros contra natura, esos criterios, es una acción consistente en decidirse a no olvidar, a no ser olvidado y a no morir.

Esta cuestión nos enfrenta a distintas variantes de lo coincidente, o sea, de la “disgregación”, del “accidente”, del “desperdicio” y del “incidente”.¹ Todo diálogo pone filtros que impiden el paso de la “disgregación”, el “accidente” y el “desperdicio”, dejando pasar a la red dialógica sólo el incidente. Obviamente, todas estas variaciones de lo “coincidente” están cargadas de valor: quien dice “criterio” quiere decir “valores”. Sin embargo, pretendo sacar de su contexto valorativo la pregunta por el filtro y por la decisión, y hacer como si las informaciones a filtrar no fueran “valiosas”, como si en el filtrar no hubiera una decisión ética y estética.

Si conectamos dos recipientes por medio de un canal y vertemos en uno agua fría y en el otro agua caliente, después de un tiempo tendremos en ambos recipientes

¹ Flusser aprovecha la relación etimológica en alemán entre todas estas palabras: *Zufall* (coincidencia), *Zerfall* (disgregación), *Unfall* (accidente), *Abfall* (desperdicio), *Einfall* (incidente).

agua tibia. Esto es “natural” e ilustra la segunda ley de la termodinámica. Si ponemos en el canal un filtro que deje pasar fuera del agua caliente sólo moléculas frías y del agua fría sólo calientes, entonces con el tiempo tendremos en un lado agua más caliente y en el otro más fría. Podemos llamar a este filtro el “demonio de Maxwell”. Y podemos decir que ese filtro produce un diálogo entre ambos recipientes, el cual conduce a una situación improbable, a una información. Así, este acoplamiento contra natura ilustra el diálogo humano en general y el diálogo telemático en especial.

El demonio de Maxwell es un mecanismo, y por cierto un mecanismo automático. No sólo filtra automáticamente, sino que también decide automáticamente qué moléculas debe dejarse pasar. Y su decisión se basa en la diferenciación entre moléculas calientes y frías —a las que, por otra parte, distingue con ayuda de un termómetro—. Por consiguiente, con este demonio de Maxwell tenemos frente a nosotros a un censor y a un crítico automático. Claro está que Maxwell tuvo que haber programado previamente a este crítico automático. Debíó haberle prescrito que dejara pasar desde la derecha sólo moléculas calientes y desde la izquierda sólo frías. Aquí la pregunta obvia es si Maxwell mismo no se programó al programar al demonio.

En primer lugar, se tiene la impresión de que tales críticos y censores automáticos podrían ser empleados sólo en las informaciones llamadas “no valorativas”, es decir, sólo en aquellas en donde aparatos como el termómetro pueden tomar decisiones. Al parecer, cuando se trata de informaciones éticas, políticas y estéticas, no hay que usar ese tipo de aparatos. ¿Cómo podría un aparato decidir qué modelo de comportamiento es el mejor y qué película es la más bella para después introducir en la red dialógica sólo las informaciones buenas y bellas? En primera instancia, se tiene la opinión de que es imposible graduar los valores como con un termómetro.

Pero éste es un error. La informática por un lado y el cálculo proposicional por otro nos enseñan algo mejor. La informática nos enseña que el contenido informativo de una situación dada es medible con exactitud, sin importar de qué tipo de información se trate. A tal efecto, basta con invertir la ecuación de la segunda ley de la termodinámica en su reflejo especular. Así se puede determinar exactamente el grado de rareza de cada elemento en la situación que se esté midiendo (el grado de rareza de cada bit de información). Y estas mediciones pueden efectuarse en cualquiera de los numerosos niveles de la situación. Veamos un ejemplo. Se quiere medir el contenido informativo de un texto en alemán. En esta lengua la letra “x” es escasa, y cuanto más frecuente sea su aparición en el texto a medir, tanto más informativo será el texto en el nivel de las letras. Cuanto más letras “e” aparezcan ahí, tanto más redundante será en ese nivel. Se puede medir

el texto al nivel de las palabras, de las frases, de los ritmos o del estilo sin poner en juego algo más que grados de rareza. Y lo mismo puede aplicarse por supuesto a todos los tipos de información, por ejemplo a las imágenes. Basta con poner un instrumento de medición automático como ése en el demonio de Maxwell, y la decisión sobre qué dejar pasar y qué censurar corre automáticamente. A fin de cuentas, aquí se trata de una pregunta relativa a la técnica. Ciertamente, las informaciones consisten en niveles tan numerosos, que es humanamente imposible poner de relieve y medir cada una de ellas; sin embargo, las inteligencias artificiales pueden calcularlas y computarlas con más rapidez. Si la técnica progresa en esta dirección (y esto es lo que hace), entonces en un futuro próximo los críticos automáticos no sólo sustituirán a los críticos humanos, sino que indagarán con más profundidad que éstos.

El cálculo proposicional nos enseña que los valores pueden ser calculados. Los valores son proposiciones imperativas, proposiciones sobre lo que deber ser. Por ejemplo, el valor del respeto a la vida del prójimo es, entre otros, el imperativo (la proposición relativa al deber ser) "¡no debes matar!". Ahora bien, todas las proposiciones, incluso las imperativas, son traducibles a proposiciones funcionales. Las proposiciones funcionales son una modalidad de las indicativas, y pueden ser formuladas como proposiciones del tipo "si... entonces"; por ejemplo: "si llueve, entonces tomo un paraguas". Si traducimos una proposición sobre el deber ser a una proposición del tipo "si... entonces", entonces se evidencia que a la primera le falta un miembro: a partir de "¡no debes matar!" se deriva "si matas, entonces...". Por supuesto, no es muy difícil agregar el miembro que falta, como: "si matas, vas al infierno (o vas a la cárcel o recibes una condecoración militar, o algo así)". No obstante, las proposiciones relativas al deber ser son defectivas y por tanto sin sentido. Su grado de información es más o menos tan alto como el ladrido de un perro. Pero una vez que se les agrega el miembro funcional faltante, pueden ser objeto de cálculo. En otras palabras: el cálculo proposicional muestra que los valores son sinsentidos que, una vez que se les ha asignado un sentido, dejan de ser cualitativos y pueden ser cuantificados. Por ejemplo, "si matas diez veces, vas a la cárcel de por vida o recibes una medalla por tu bravura, o algo así". Semejantes instrumentos de medición automáticos pueden ser instalados en el demonio de Maxwell, y la decisión sobre qué valores (sean éticos o estéticos) pueden pasar y cuáles pueden ser obstruidos se desarrolla entonces automáticamente.

Si se examina la cuestión desde este punto de vista, entonces la telemática se presenta como una técnica que permite sustituir a los seres humanos por autómatas, y no sólo en el proceso creativo, sino también en el proceso de tomar decisiones. Además, he tratado de mostrar en un capítulo anterior que ya ahora la mayoría de las decisiones se toma automáticamente, mucho antes de que la técnica

informática y el método del cálculo proposicional hayan alcanzado su madurez y mucho antes de que la telemática se haya vuelto realmente funcional. Así que, desde este punto de vista, la telemática no aparece tanto como una revolución en la generación de informaciones ni tampoco como una revolución en los preparativos para esta generación, sino como una revolución en las decisiones, como un declinar de la conciencia crítica del ser humano en favor de los autómatas. Final de la libertad.

Si esta opinión fuera correcta, sería, en el sentido literal del término, “aterradora”: como críticos, como entes que toman decisiones, estaríamos anulados. Afortunadamente, por muy correctamente que pueda diagnosticar las tendencias actuales, en dicha opinión podemos reconocer una grieta que está justo ahí en donde se dice que debe haber alguien como Maxwell para programar al demonio. Con ello no me refiero a la concepción banal (y equivocada) de que “dentro” de cada programa hay un programador humano. Más bien me refiero a que no sólo hay una decisión programada, sino también una decisión de tomar decisiones de modo programado. Aquí aparece de pronto el peligro arriba referido de caer en el abismo del eterno regreso al enfrascarse en la cuestión de la libertad. Trataré de eludirlo.

Para empezar, la decisión de producir críticos automáticos es una decisión de separar claramente la generación de informaciones y la crítica. En la situación pretelemática están fusionados. Ahí el productor debe decidir cuáles de sus “incidentes” presentar (publicar) en la red dialógica y cuáles mantendrá en reserva. Y esta decisión se toma no sólo después, sino que también se toma una y otra vez durante la producción de informaciones, como cuando un pintor retrocede frente a la pintura que está realizando, a fin de criticarla. Se tiene aquí una esquizofrenia, un desdoblamiento de la conciencia que en la situación telemática puede ser superado. Pues ahí el accionar productor de informaciones puede ser delegado en aparatos, con lo cual el ser humano queda libre de limitarse sólo a la crítica. El fotógrafo, por ejemplo, puede confiar a su ciego aparato fotográfico el proceso generador y concentrarse en adquirir un filtro crítico que someta a censura las imágenes así producidas, o que las deje pasar. Un ejemplo es el libro de Müller-Pohle *Transformance*. En otras palabras: la generación automatizada permite en primer lugar que todas las personas se vuelvan críticas. Si se considera el oprimir teclas desde este punto de vista, se reconocerá ahí una crítica “pura” en el sentido de tomar decisiones como consecuencia de una función automática.

En segundo lugar se plantea la pregunta sobre en dónde se ubica dentro de la red dialógica una crítica como ésa que ya se ha librado de la tarea generadora. ¿Deberá ubicarse frente al teclado que provoca informaciones o frente a la termi-

Pretendo abordar en los siguientes capítulos este método de toma de decisiones “cibernético”. Por ahora sólo quiero proponer la hipótesis de que, en una situación “cibernética” como ésta, corresponde necesariamente a las inteligencias humanas el derecho de veto. Pues sólo ellas, y no las inteligencias artificiales, son capaces de decir “no” a todo eso —no porque el ser humano lo ha empleado, sino que lo “trasciende” en el sentido de que es capaz de abstraerse de ello—. (En este punto de la argumentación me rehúso a caer de nuevo en el abismo del eterno regreso.)

En la sociedad telemática seremos sustituidos paso a paso, en tanto productores y críticos de la información, por autómatas; pero conservaremos el derecho de decir “no” al respecto. El compromiso entrópico negativo del ser humano contra la naturaleza se automatizará, pero no necesariamente se autonomizará con respecto a él mismo. Es verdad que en el futuro todas las decisiones humanas serán inútiles y que, pese a su declive y a que se vuelvan inoperantes o tengan efectos perturbadores, en teoría siempre podrán oponerse en cualquier momento a todas esas circunstancias. Y tal oposición, tal derecho de veto, tal derecho de decir “no” es la decisión negativa a la que llamamos “libertad”.

No debemos satanizar la negatividad de esta libertad fundamental. No hay que identificarla con la frase mefistofélica “soy el espíritu que sin cesar niega”.² Somos libres porque decimos “no” a todo y podemos cometer suicidio. Pero la libertad no es el suicidio en sí, sino su posibilidad abierta en todo momento; y tampoco es la negación permanente, sino la posibilidad permanente de negar. Por eso la telemática es una técnica de la libertad: porque paso a paso nos emancipa de todas las condicionantes, incluso de la necesidad de tener que decidir, y así nos permite abrirnos a la libertad fundamental de poder negar la propia telemática. Con esta apertura podemos embarcarnos confiadamente en la aventura de la telemática. Pues, si no seremos cónsules o censores, sí seguiremos siendo tribunos.

² El autor cita el libro *Fausto* de Goethe.

15. DOMINAR

En el universo de las imágenes técnicas y telematizadas ya no se habla más de autores ni de autoridades. Ambos se han vuelto superfluos debido a la automatización de la fabricación, de la multiplicación, de la distribución y de las decisiones. En ese universo, las vivencias, el comportamiento, los deseos y los conocimientos del individuo y de la sociedad serán dominados por las imágenes, por lo cual se plantea la pregunta: ¿qué significa el concepto “dominar” en una situación en donde no se tiene que tomar ninguna decisión y todo es administrado automáticamente? ¿En la sociedad telemática tiene aún sentido hablar de un gobierno, de un poder y de detentadores del poder? Trataré de responder a partir de la etimología, esto es, desde las raíces de las lenguas en las que se ha depositado nuestra experiencia secular.

En un intento como éste, nos encontramos primeramente con un extraño par de palabras: “gobierno-regencia”.¹ La palabra “gobierno” tiene un origen griego; viene del verbo “kibernein”, que significa “conducir” y se puede reconocer en el término “cibernética”. La palabra “regencia” tiene un origen latino-etrusco; viene del sustantivo “rex”, que significa “rey” y cuya raíz es el muy antiguo “rg”, que significa “derecha”. Así, a primera vista el término “gobierno” tiene que ver con conducción, mando y recaudación de impuestos; y “regencia”, con jurisprudencia y con arreglar. Lo contrario de “gobierno” sería un barco sin timón que se mueve sobre las olas impulsado por el viento (conducido al azar), y lo contrario de “regencia” sería la falta de derechos y la injusticia (el caos del azar). Por consiguiente, dado que ambos conceptos significan algo contrario al azar, cada uno es tomado en los

¹ El texto original dice “government-Regierung”. La primera palabra está en inglés, y la segunda está en alemán. Aunque ambas significan “gobierno”, traducimos la segunda como “regencia” para que tengan sentido las explicaciones etimológicas que siguen.

dicionarios como traducción del otro. Pero de hecho “gobierno” significa “conducir” y “regencia”, “dirigir”, de modo que expresiones como “gobierno de derecha” o “regencia de izquierda”² son del tipo “círculo anguloso”. Se puede combatir el azar desde dos lados.

El sustantivo alemán “*Macht*” [poder] viene del verbo “*mögen*” [poder], que tiene a su vez otro sustantivo, la palabra “*Möglichkeit*” [posibilidad]. El inglés “*power*” proviene del verbo latino “*posse*”, que significa “*können*” [ser posible]. Incluso el francés “*pouvoir*” y el portugués “*poder*” vienen de “*posse*”, sólo que son verbos sustantivados y deberían ser traducidos al alemán con el sustantivo “*das Können*” [lo posible]. Pero el alemán conoce un sustantivo de “*können*”: “*Kunst*” [arte]. Así, “*pouvoir*” debería ser traducido como “*Kunst*” y no como “*Macht*”. Con todos estos conceptos estamos en un nivel del ser en donde las posibilidades oscilan entre las probabilidades y las improbabilidades y en donde gracias al arte surge lo improbable a partir de lo probable. Por eso es que el “poder” es el arte de aprovechar las coincidencias improbables para informar.

El alemán “*herrschen*” [dominar] proviene de “*Herr*” [señor, dueño], que significa “más alto”. Este sentido de autoridad está más oculto en el inglés “*domination*”, que viene del latín “*domus*” (casa) y se refiere a la subordinación, el amansar, la domesticación de la naturaleza por parte del “*dominus*” (dueño de casa). El ordenamiento de la casa debe ser tomado como un armazón en cuyos compartimientos (“*leges*” = ley) el dueño de casa (el campesino romano) ordena los frutos del campo. Entonces, “dominar” significa disponer un orden de precedencia cuya función es dar una forma al caos sin dueño, a esa “*no man’s land*” que es el mundo. Dominar es sobreponer una forma, informar.

Como era de suponerse, esta digresión etimológica ha mostrado que todos los conceptos considerados —gobierno, regencia, poder, *power*, dominar y domesticación— tienen un núcleo significativo común. En esencia, siempre significan precisamente estar comprometidos en la lucha contra el azar (contra la anarquía) y a favor de la información. Todos muestran, en su esencia, que la política es un arte, si por “arte” entendemos el método de imprimir una forma a lo informe. Todos estos conceptos son, en esencia, conceptos “informáticos”, y se muestra que sólo en la sociedad telemática adquieren plenamente su sentido estricto. ¿Pues acaso las imágenes técnicas no son justamente una manera de imprimir formas encima de lo informe?

La pregunta sobre cómo el aspecto que tendrá la estructura política dentro de la sociedad telemática, o sobre si habrá ahí una regencia o un poder, adquiere aho-

²En alemán, la palabra “izquierda” (*linke*, *links*), tiene relación etimológica con la palabra “*lenken*” (conducir).

ra otros matices. Si se comprende que la política es en esencia un arte informativo, entonces esta pregunta no debe apuntar a un qué, sino a un cómo: “¿cómo se regirá, se ejercerá el poder y se dominará en la sociedad telemática?”. La respuesta sobreentendida que se puede anticipar es: “cibernéticamente”. Para lo cual defino así “cibernético” —y sin ninguna pretensión de validez universal—: es la conducción y el mando automáticos de sistemas complejos para aprovechar las coincidencias improbables y producir informaciones.

El hecho de que nos acercamos con rapidez a una sociedad comandada cibernéticamente, de que desde ahora la sociedad se dispone a volverse cibernéticamente comandada, es algo que se echa de ver por todos lados. Está fuera de toda duda que la estructura de la sociedad emergente se asemeja cada vez más a la del cerebro. Lo cual presupone la representación de que las imágenes técnicas son como una suerte de secreciones de un sistema nervioso cósmico, como una suerte de sueños de un supercerebro. Y las secreciones y los sueños pueden ser concebidos como mandos cibernéticos de las funciones cerebrales. En pocas palabras, aquí se impone la representación de un cerebro cósmico que sueña y que es comandado por imágenes técnicas. Ésta sería una metáfora de la sociedad telemática, y ni siquiera sería tan metafórica como parece a primera vista.

Pretendo adaptarme de antemano al dominio de las imágenes desde el punto de vista del ser humano telematizado del futuro, gozar existencialmente esa dominación. Me siento, pues, en medio del universo de las imágenes técnicas y no, como en las reflexiones que hasta ahora he desarrollado, a la entrada de ese universo. Me siento frente a mi terminal de computadora, recibo informaciones en forma de imágenes electrónicas y las manipulo oprimiendo teclas para transmitir las ya modificadas. Así, para ver mi universo puedo no mirar ni hacia la izquierda ni hacia la derecha, ni hacia arriba ni hacia abajo. La imagen que irradia del monitor me domina. Pero no necesito en absoluto mirar en torno mío, pues lo que necesito ver me lo puede hacer visible siempre mi terminal de computadora.

Por ejemplo, si oprimo determinadas teclas todo el pasado se me vuelve presente: puedo estar presente en la fundación de Roma, en el descubrimiento de América o en los hornos de Auschwitz. Desde luego, sé que estoy viendo videodiscos y no el acontecimiento mismo, pero también sé que lo veo de modo más concreto que cuando lo hacía en los libros de historia. Pues si no estoy conforme con un acontecimiento determinado, basta con oprimir sólo unas cuantas teclas más para cambiarlo: hago que América sea descubierta por Platón y no por Cristóbal Colón. Puesto que ya no hay historia, sólo hay un pasado disponible en la memoria y que se ha vuelto presente.

Si ahora oprimo otras teclas, entonces aparecen en la pantalla todos los modelos que “explican” ese pasado presente o ese presente pasado —todos los mitos

jamás propuestos y todos los modelos científicos jamás pensados, de Aristóteles hasta la física moderna, de Demócrito a Marx, de Sócrates a Freud—. Voy a poder computar entre sí todos esos modelos oprimiendo las teclas correspondientes, para ver qué tanto se refuerzan o se contradicen entre sí. Por ejemplo, puedo proponer un modelo “católico-freudiano-marxista” e insertarle algunos elementos informativos. Gracias a mi capacidad de conformar imágenes puedo jugar con todas las teorías.

Y ahora puedo también, luego de oprimir las teclas correspondientes, proyectar todo lo presente —sean acontecimientos o teorías— al futuro, haciendo de éste un presente. La inteligencia artificial que se encuentra en mi terminal de computadora tiene programados cálculos de probabilidades: puede trasladar Auschwitz al siglo XXX y puede hacer futurismo con Freud aplicándolo en todos sus modelos implícitos. Ahora mismo todas estas posibilidades se pueden hacer realidad en mi pantalla. Y yo mismo puedo, con sólo oprimir las teclas correspondientes, tener influencia sobre este futuro añadiendo mis propios bits de información. Pues ahí en donde todo se ha vuelto presente, ya no hay ningún futuro. Lo que alguna vez fue futuro son ahora posibilidades de juego en el presente.

Todas las informaciones están disponibles instantáneamente para mí. Oprimiendo las teclas correspondientes puedo mezclar entre sí la Catedral de Reims y el Lincoln Center, y a partir de ambos sintetizar nuevas informaciones. O puedo traducir a imágenes las parábolas de Jesús y sincronizarlas con las cantatas de Bach. En resumen, en mi computadora el universo entero está listo para mí como un gigantesco prado en donde jugar.

Pero por muy fascinante que pueda ser un juego de ese tipo, es sólo una manifestación marginal del universo en que habito. Oprimiendo las teclas correspondientes, puedo concebir lo nunca antes concebido y enterarme de ello, así como enterarme de lo nunca antes visto y concebirlo. La inteligencia artificial que se encuentra en mi terminal está programada para hacer visibles los conceptos —por ejemplo, las ecuaciones fractales o el concepto de “materialismo dialéctico”—. E incluso puede descomponer representaciones en conceptos, como podría ser un partido de tenis en ecuaciones de la dinámica o un mito de los indios bororo en proposiciones lógicas. Puedo hacer que mi pantalla se ilumine con fenómenos “imposibles”, como la sobreposición de la mano derecha y la izquierda o el movimiento de una cinta de Moebius. Y puedo jugar con todo eso que nunca antes ha existido —con todas esas posibilidades improbables—, ampliando así mi universo.

Aunque siento la embriaguez por esos actos creadores con los que hago visible lo invisible y audible lo nunca oído, aún no he penetrado hasta el núcleo de mi universo. Pues yo sé que detrás de mi terminal y de los hilos que irradian de ella hay otras personas. Lo sé porque, cuando oprimo determinadas teclas

en mi terminal, aparecen mensajes de otras personas, así como comunicados en forma de imágenes que van dirigidos —entre otros— a mí. Y si lo deseo, oprimiendo las teclas correspondientes puedo hacer que mi pantalla se ilumine con las imágenes de otro conformador de imágenes —si yo quiero y si él quiere—. Y a su vez, si lo desea puede hacer que su pantalla se ilumine con mis propias imágenes —si él quiere y si yo quiero—. Cada uno sabe del otro, y nos unimos dialógicamente. “Nosotros” significa, en teoría, todos los seres humanos.

Por medio de este conocimiento y reconocimiento recíproco con todos los demás, mi juego con las imágenes adquiere un carácter específico, esto es, el de un juego social en donde cada una de mis modificaciones de imágenes es la respuesta a una pregunta que se me ha planteado y a la vez una invitación a todos los demás para que me las devuelvan modificadas otra vez y en la forma de nuevas preguntas. Por tanto, en este intercambio lúdico y de gran responsabilidad, lo concreto no es qué se pueda ver, sino quién lo dirige a quién. Cuando juego con imágenes, no estoy jugando a “ser-tal”, sino a “ser-con”.³

Todo esto está ocurriendo a la velocidad de la luz. Significa, por una parte, que todo aparece para desvanecerse en enseguida y, por otra, que todo emerge de una memoria inagotable para, ya modificado, sumergirse de nuevo en ella. Gracias a la velocidad de la luz, todo el tiempo (pasado, presente, futuro) se reúne sobre la pantalla en un instante de deflagración, en el punto del “ahora”. Pero igualmente significa que todas las personas, en donde quiera que estén, por un instante están conmigo, y que por un instante yo mismo puedo estar en cualquier lugar del mundo. Gracias a la velocidad de la luz, todo el espacio (realidad, posibilidad, imposibilidad) se junta sobre el plano de la pantalla, sobre el punto del “aquí”. Todo se encuentra aquí y ahora, y yo puedo aquí y ahora cambiar todo. Y todos los demás están conmigo aquí y ahora. Mi universo es el punto concreto sin tiempo ni espacio del creativo ser-con que me une a los demás.

Lo que aquí he tratado de captar en palabras es la atmósfera de una actividad febril y a la vez pasiva, algo así como una síntesis de las atmósferas en donde resuenan la creación artística y científica, el compromiso político, las manifestaciones masivas revolucionarias, el ajedrez y la ruleta, la bolsa de valores y los sueños libidinosos. Una atmósfera, por cierto, que no se intensifica como el orgasmo para luego agotarse, sino que sostiene sin interrupción el clímax orgásmico a lo largo de toda la vida. Pues tal atmósfera no es corporal, sino cerebral. Un orgasmo cerebral ininterrumpido: tal es la forma en la cual las imágenes van a comandar la sociedad telemática.

³ Flusser alude a las categorías ontológicas de Alexius Meinong.

Confieso que al abandonar ese universo que está emergiendo, me siento embargado por el miedo. Gracias a Dios no sentiré más miedo; pero sé que debo combatirlo. Es el miedo arcaico del ser humano mamífero, que sobreviene cada vez que se da un paso desde las condiciones de vida del mamífero hacia la cerebralización. Si logro superar mi miedo, estaré reconociendo aquello que tanto me ha horrorizado, es decir, la "estética pura" bajo el dominio de las imágenes. Toda ética, toda ontología, toda epistemología quedarán separadas de las imágenes, y se volverá un sinsentido preguntar si éstas son buenas o malas, auténticas o artificiales, verdaderas o falsas, o incluso qué significan. Lo único a preguntar es qué vivencia tengo con ellas ("aistheton" = vivencia). Pues con las vivencias y la "estética pura" pierde sentido la diferencia entre acción y pasión, entre obrar y recibir; pues la vivencia es a la vez activa y pasiva. La vivencia se caracteriza por un "feedback cibernético" entre hacer y padecer, y ese *feedback* es el método mediante el cual la imagen ejerce su dominio.

En las lenguas modernas se distingue fuertemente entre las formas activas y las pasivas. "Yo apaciento las ovejas" y "las ovejas son apacentadas por mí" enfocan una misma situación desde dos polos opuestos, mientras que "las ovejas me apacientan" significa una situación en donde los factores se comportan a la inversa de los primeros dos casos. Sin embargo, en las antiguas lenguas indoeuropeas y semíticas hay formas (por ejemplo, el aoristo griego) que pueden traducirse en expresiones como "hay un apacentar mío y de las ovejas". Me figuro que las imágenes comandarán la sociedad telemática con este método, y que en la nueva conciencia emergente se superará la distinción entre formas activas y pasivas en beneficio de proposiciones funcionales.

Por ejemplo, la función $f(x,y)$ puede ser interpretada de esta manera: "la cámara y el fotógrafo son funciones de la fotografía". Propongo que la pregunta "¿cómo dominarán las imágenes la sociedad telemática?" admita sólo una respuesta: "imágenes y sociedad son funciones de la conformación de imágenes". Lo "aterrador" —como dije antes— en esta formulación es que con esa respuesta todas las categorías políticas serán arrojadas por la borda. En el nivel de conciencia funcional y cibernético que está emergiendo, todo el pensamiento histórico y político, desde el judeocristianismo hasta el marxismo, es abandonado como impropio para la situación telemática. Pues ahí ya no habrá que distinguir entre acción y pasión, entre rector y regido, entre dominador y dominado. Ahí todo es función del resto de las funciones, y el dominio entonces es el engranaje de dichas funciones. Una vez más, el cerebro puede servirnos como ejemplo: en el cerebro predomina el juego cibernético entre todas las células y entre todos los procesos que transcurren entre las células. Así es como el cerebro nos domina, y como nosotros lo dominamos.

Para aproximarme existencialmente a esta situación quiero sustituir el modelo “cerebro” por el modelo “enjambre de hormigas”, pues éste puede ser visto como un supercerebro que conjunta a manera de mosaico los cerebros individuales de las hormigas. Dado que los insectos no pueden alcanzar la talla de los mamíferos (al crecer tendrían que destruir periódicamente su coraza de quitina y, sin ella, durante el estado de crecimiento serían aplastados por la fuerza de gravedad), tienen que construir supercerebros, como los enjambres de hormigas. En correspondencia con este modelo, la sociedad telemática es una estructura en la cual los cerebros humanos se comportan con los mismos métodos de los enjambres de hormigas. Funcionan el uno para el otro (“ser-con”), bajo el predominio del funcionamiento.

Pero la metáfora de las hormigas (por mucho que guste a un buen número de críticos) tiene sus límites. Pues a diferencia del enjambre de hormigas, para la sociedad telemática no hay un “exterior” en función del cual pueda funcionar. Es una sociedad cósmica, universal y por ello vuelta sobre sí misma. Las imágenes no son sus secreciones “externas”, sino “internas”. En ella prevalecen “relaciones puras”, tramas cerebrales, sueños de un supercerebro cósmico. Es la “estética pura”. El arte ocupa el lugar de la política; o bien: el arte asume el poder.

Todo esto tiene un carácter cerebral, el carácter de un orgasmo cerebral. Así como en las hormigas todo se concentra en el cerebro y en las antenas, y el resto del cuerpo forma una especie de apéndice intestinal, en el ser humano telematizado todo se concentra en el cerebro y en las puntas de los dedos. Y al ser todo cerebral, se caracteriza por una avidez de informaciones siempre nuevas, de aventuras siempre nuevas, que no se puede saciar. La avidez cerebral de novedades es insaciable. Y dado que casi no es corporal, el orgasmo cerebral tiene la capacidad de no debilitarse nunca. Es muy importante investigar sobre esto con más detenimiento.

16. DISMINUIR

La sociedad telemática como un singular enjambre de hormigas: un enjambre de hormigas, por ser una formación en mosaico donde todas las funciones se conjuntan en un juego cibernético, y singular porque las hormigas telemáticas no trabajarán, sino que cada una, sentada en su celda, hilará tramas cerebrales, imágenes técnicas y “arte puro”. Serán cerebros que se acoplarán entre sí y con cerebros artificiales a un supercerebro que segregará sueños. Y, sin embargo, cuerpos de tipo arcaico estarán adheridos a esos cerebros: cuerpos demandantes de alimento, de reproducción y de muerte. Aguafiestas.

Debido a que no son eliminables, esos cuerpos, esos aguafiestas, esos participantes pretelemáticos en el juego telemático serán empujados necesariamente a agolparse contra el horizonte del campo visual y contra las espaldas del jugador inmovilizado ante una pantalla. Y este tomar en cuenta el cuerpo, este ponerle atención, este volver la vista atrás hacia las condiciones telemáticas lo hace ver cada vez más pequeño, cada vez más carente de interés. Los cuerpos se contraen. La atrofia de todo lo corporal y todo lo voluminoso ya está ocurriendo, y quiero abordarla.

En el último estadio de la modernidad podía reconocerse la tendencia hacia el gigantismo. Todo, desde las máquinas hasta los imperios, desde las marcas deportivas hasta las reclamaciones creció hasta volverse gigante. Actualmente podemos reconocer cómo emerge, a manera de reacción, la tendencia contraria hacia lo diminuto. De modo parecido, la emergencia de los pequeños mamíferos puede ser vista como una reacción a los saurios gigantes. Ya en la modernidad tardía, al inicio del siglo XX, empezó a fascinar lo diminuto, el átomo, los quantos y el cálculo. Se vio en ello súbitas esperanzas y peligros acechantes. Se empezó a reconocer que el concepto de “enorme” (más allá de las dimensiones humanas) se encuentra no sólo en lo grande, sino también en lo pequeño, y que el núcleo de

un átomo puede tener mayor enormidad que una galaxia. Esta manera de invertir la orientación alejándose del crecimiento y acercándose a la contracción se puede ver ya ahora en todos lados. “*Small is beautiful*” o “*less is more*” son frases hechas que articulan esta inversión. Y si esperamos el final, ya no es en la forma de “*Tuba mirum sparget sonum*”,¹ sino en la forma de “*This is the way the world ends, not with a bang but a whimper*”².

Es evidente que todo se hace cada vez más pequeño. Sólo los poco desarrollados quieren crecer, presumiblemente para después poder disminuir su tamaño. Sobre todo los aparatos, ese punto central de la actualidad, se vuelven cada vez más pequeños y baratos, tendiendo a ser suministrados sin costo alguno en una forma tan contraída que se vuelven invisibles. El supercerebro telemático emergente será “enorme” porque consistirá en un mosaico compuesto de diminutas piedrecillas.

Por lo pronto, se intenta racionalizar esta contracción de todos los volúmenes provenientes del pasado como una “crisis del crecimiento”, y con argumentos del tipo “agotamiento de las materias primas y las fuentes de energía”, o “contaminación ambiental”. Pero la cuestión es realmente más profunda. Lo que está ocurriendo es una inversión de los intereses existentes. Los cuerpos se vuelven cada vez menos interesantes, y las informaciones incorpóreas, insustanciales y sin soporte se vuelven más interesantes. Por lo tanto, cuanto más pequeño es un cuerpo, tanto mejor. Estorba menos y puede ser desdeñado. Es mejor una computadora personal que una Univac; es mejor un viejo Volkswagen que un Audi nuevo; es mejor una gastada casa sobre ruedas en Arizona que un castillo en el Loira; es mejor un almuerzo de comida rápida que un banquete en diez tiempos. Cuanto más desdeñable, mejor. Todo lo grande estorba, y por ser grande es desdeñable, ante todo los grandes sistemas, incluyendo la visión panorámica sobre la sociedad del futuro que aquí estoy proponiendo. Los seres humanos telemáticos, esos gnomos tipo hormiga, se hastiarán de esos sistemas.

(Por lo demás, desde este punto de vista se puede entender de otra forma el triunfo de la imagen sobre el texto. En las imágenes se apiñan innumerables líneas sobre un plano, por lo cual una pequeña imagen puede ser portadora de más información que varios gruesos tomos de libros. La imagen triunfa sobre el texto porque provoca menos hastío que las hileras masivas de obesos libros.) Es decir, el presente texto no se dirige a hormigas telematizadas, sino a mamíferos pretelemáticos, porque, en primer lugar, es panorámico y, en segundo, es un texto.

¹ Flusser se refiere a la frase del himno medieval *Dies Irae* (*Día de ira*), escrito por Thomas de Celano, y que significa “La trompeta esparce un maravilloso sonido”.

² El autor alude a la frase del poema “*The Hollow Men*”, de T. S. Eliot, y que significa “Así es como termina el mundo, no con una detonación, sino con un sollozo”.

El desdén por lo grande, por los cuerpos y por el propio cuerpo tiene distintas raíces. Una es, como ya se dijo, la reacción a la elefantiasis anterior: los monumentos gigantescos amenazaban con aplastar a las personas. Otra es que los grandes personajes se volvieron innecesarios. Y ahora debemos referirnos a una tercera, antes de abordar la raíz más importante —la fascinación de lo diminuto—. Se trata de la llamada “revolución sexual” o “liberación sexual”. En el fondo se trata de la técnica para redimir la libido con respecto a la reproducción, de liberar al sexo con respecto a la biología. El desarrollo no sólo se orienta al control natal, sino hacia una reproducción automatizada por medio de aparatos como incubadoras y bancos de semen y óvulos. Ahora el acto sexual deberá servir sólo al orgasmo. La primera consecuencia, inocua, es la liberación de las mujeres con respecto a la maldición de estar obligadas a parir. Pero la segunda consecuencia, aún incipiente, es el descubrimiento de que el orgasmo no reside en los órganos sexuales, sino en el cerebro. La libido está realmente liberada no con respecto a la reproducción, sino con respecto al cuerpo sin más. Eso conduce al desprecio del sexo, primero en los demás y luego en uno mismo, y con ello al desprecio del propio cuerpo, tal como pudimos verlo por primera vez con los *hippies* y actualmente lo encontramos por todos lados bajo extraños disfraces. Por ejemplo, el feminismo no es un movimiento en pro de un reparto justo entre ambos géneros, sino un desprecio de la diferenciación sexual; y el “*Black is beautiful*” no es un movimiento en pro de la igualdad entre todas las razas, sino un desprecio de las diferencias corporales. En pocas palabras: al ser despreciado el cuerpo, todos los criterios biológicos dejan de ser interesantes.

Sin embargo, el desdén actual por la amplitud corporal, por el cuerpo mismo y por lo grande en sí, es un paso atrás, una renuncia y una ironía frente a todos los intereses previos. La amplitud y el cuerpo son irrisorios, poco apetitosos, indignos (es decir, no dignos de interés alguno). Lo que ahora interesa es el cálculo y el cómputo de lo diminuto, a fin de producir información a partir de ello. Se invierten los vectores de interés.

Diversas inversiones como ésta se observan en el pasado: son acontecimientos extraordinarios que conducen a una transformación de la existencia y del mundo en el que ésta se encuentra. Ortega considera dicha transformación como la emergencia de una nueva “creencia”, y distingue nítidamente entre el campo de intereses (“creer”) que “nos tiene” y los intereses particulares (“ideas”, “opiniones”, “conocimientos”, etc.) que “nosotros tenemos”. Quiero dar dos ejemplos de inversión de los vectores de interés en el pasado. En los siglos II y III, súbitamente, se empezó a desdenar todo lo que antes era interesante (por ejemplo, el derecho romano o la filosofía griega) y a tener interés en algo nuevo. En palabras de Agustín:

“*Deum atque animam cognoscere cupisco. Nihil-ne plus? Nihil*” (“Quiero conocer a Dios y al alma. ¿Nada más? Nada”). No era que lo anteriormente interesante se hubiese desvanecido del horizonte. Más bien, se contrajo y fue absorbido y modificado por horizontes de interés nuevos. El imperio, por ejemplo, se volvió cristiano, y la filosofía se supeditó a la teología. Un segundo ejemplo: en el siglo XV, súbitamente, se empezó a desdeñar todo lo que antes era interesante (por ejemplo, las especulaciones escolásticas) y a tener interés por algo nuevo, es decir, por “la naturaleza y el espíritu”. En palabras de Colón: “*Gratias tibi ago, Domine, vide rem novam*” (“gracias a Dios vi algo nuevo”). No era que lo anteriormente interesante se hubiese desvanecido del horizonte. Más bien, se contrajo y fue absorbido y modificado por horizontes de interés nuevos. El problema de los universales, por ejemplo, fue reelaborado en las teorías científicas del conocimiento empírica y racionalista, poniéndose al servicio de descubrimientos, de inventos, de la técnica y del sometimiento de la naturaleza al espíritu del ser humano cognoscente.

He citado estos ejemplos para poner en perspectiva la actual inversión de los vectores de interés (lo que en otro lado llamé “emergencia de un nuevo nivel de conciencia”). Quiero decir que el nuevo campo de interés, que se concentra en lo diminuto, en el cálculo y en la computación, empieza a “poseernos”. Tomando el término de Ortega, se convertirá en nuestra creencia. En cambio, la ciencia y la técnica —en las que antes “creíamos”— dejarán de poseernos y nosotros las poseeremos. No desaparecerán, sino que serán absorbidas por esas nuevas “creencias” nuestras. Las pondremos al servicio de nuestras nuevas creencias. Estarán al servicio del calcular y del computar en los que ahora “creemos” (que “nos poseen a nosotros ahora”). En este sentido, la ciencia y la técnica se contraerán existencialmente, aunque sin duda se han expandido de modo insospechado como métodos: serán absorbidas por nuevos campos de interés. Ya no estaremos “debajo” de la ciencia y la técnica (en la “superstición”), sino que la ciencia y la técnica crecerán “debajo” de nosotros. La superstición se encontrará a partir de ahora en las imágenes, que crecerán “encima” de nosotros. Por tanto, la ciencia y la técnica cambiarán: se supeditarán a la computación y a las imágenes.

Al inicio de este ensayo hablé de la disgregación de las líneas en puntos elementales, y de los procesos en quantos. En el sentido orteguiano, hablé de la disgregación de una “creencia”. Ahora nuestro interés empieza a concentrarse en los puntos, mientras que los cuerpos y todo lo que se abstrae de éstos (los planos, las líneas) se apartan de nuestro horizonte de interés. Calculamos y computamos los puntos con ayuda de aparatos, a fin de hacer con ellos imágenes en mosaico. Estas imágenes nos interesan. “*Nihil-ne plus? Nihil*”. Una nueva capacidad de conformar imágenes emerge en nosotros y en nuestro derredor, y de ella emerge a su vez el universo de las imágenes técnicas.

En los márgenes de este universo, de este campo de interés, continúa su curso todo lo pasado: ciencia, técnica, política, en suma, la historia. Y muchos de nosotros seguiremos interesándonos en ésta por mucho tiempo todavía. Pero este interés mismo ocurre ya a partir de ahora dentro del campo de intereses de las imágenes técnicas, así como después del Renacimiento (y hasta hoy) muchos se interesaron en el cristianismo, y este interés cambió por completo dentro del campo de intereses de la modernidad (por ejemplo, con la Reforma). La ciencia, la técnica y la política (en suma, la historia) cambiarán tanto que ya no serán dignas de este nombre. Estarán al servicio del juego de la capacidad de conformar imágenes.

Quiero dar un ejemplo de esta contracción y este cambio de la ciencia dentro del nuevo campo de intereses: el universo del discurso de la física. Con base en un armazón tridimensional infinito y eterno, en el cual fluyen cuerpos a lo largo de un tiempo lineal que va del pasado al futuro —un tiempo que es igualmente infinito y eterno—, este universo se contrae en una especie de globo finito y percedero que se frunce en la cuarta dimensión, y en cuyas arrugas se concentran posibilidades que pueden ser vistas como un cuerpo extendido y vacío. Un universo como ése no tiene en sí nada de concreto; es calculable y computable. Y no sólo el universo; también el discurso de la física mismo es calculable y computable. No hay que otorgarle ninguna “creencia”, sino que la capacidad de conformar imágenes puede entrar ahí en juego. El universo de la física y el discurso de la física pueden ser conformados como imágenes en las terminales.

Lo cerebral en la sociedad emergente consiste en que empezamos a desdeñar el cuerpo, inclusive el nuestro, así como que empezamos a poner atención en los puntos, incluso en las puntas de nuestros dedos; que desplazamos nuestros intereses desde nuestros vientres y nuestros órganos sexuales, por una parte, y de los volúmenes que nos rodean, por otra, hacia nuestras antenas conformadoras de imágenes. En una parte anterior de este ensayo me agarré a la imagen de un submarino que emerge a través de una capa de hielo. Los nuevos intereses —y con ellos el universo de las imágenes técnicas— emergen como un rompehielos, y todo lo que antes era interesante salta en pedazos chocando con el horizonte de intereses. Por ello podemos ver la emergencia de la capacidad conformadora de imágenes como una negación de todo lo que antes era interesante. Como un desprecio irónico de lo que antes era apreciado. Y si un rasgo distintivo de la libertad es decir que no, entonces podemos afirmar que la cerebralización emergente nos libera de lo corporal.

En todo caso, los cuerpos así negados se contraerán y cambiarán, pero no se extinguirán por dicha negación. Los cuerpos de mamífero del ser humano tendrán que ser alimentados, aunque sea mínimamente. Tendrán que morir, aunque tal vez

de un modo distinto a como sucede en la actualidad (gradualmente, en momentos escogidos, sin dolor). Y por ello tendrán que incrementarse, aunque tal vez sólo mínimamente. Esto es: también en la sociedad telemática tendrá que haber algo así como una "infraestructura económica". Pues se tendrá que suministrar otros cuerpos (por ejemplo, alimentos) a estos cuerpos no totalmente negados. Así como esto puede carecer de interés para las personas telematizadas, para nosotros como mamíferos pretelemáticos es interesante la cuestión de la estructura económica de la sociedad emergente. Pues para nosotros es la cuestión del sufrimiento y la muerte de los cuerpos. Sin embargo, tengo la intención de poner entre paréntesis esta cuestión que aquí se impone, para abordarla en el siguiente capítulo. Ahora quiero considerar una vez más esta nueva negación del cuerpo, y la disminución que de ella resulta, desde el ángulo de la capacidad de decir "no".

Así como gustamos de definir al ser humano en relación con el resto de los seres vivos (como almacenador de informaciones adquiridas, como negador de la entropía, como un ser "pensante", "espiritual" o "con alma"), siempre se verá en él un ser viviente que trata de superar sus condiciones corporales, orgánicas y biológicas a fin de volverse cada vez más cerebral, "pensante" y "espiritual". Es decir, un ser viviente que intenta menospreciar y despreciar su cuerpo, y junto con éste todo lo que sea voluminoso. En la actualidad este repudio de todo lo corporal, lo abultado y lo masivo ha alcanzado un nuevo nivel. Cada vez somos menos abultados, e incluso nuestros culturemas pierden masa. El culto a la delgadez, la familia pequeña, los grupos de presión, los pequeños grupos terroristas, los altos hornos en patios interiores, los molinos de viento en vez de las centrales atómicas, el *Do-it-yourself* en un rincón del *garage* pueden servir como ejemplos. Pero es importante no confundir este nuevo nivel del desprecio por todo lo corporal con el anterior desprecio judeocristiano del cuerpo humano. Al respecto hay que decir lo siguiente.

El judeocristianismo ve en el cuerpo humano un continente de los pecados —del cual es válido liberar al alma— y en el mundo corporal que nos rodea ve una serie de lazos en los cuales nos enredamos en nuestro camino hacia la salvación. Por esta razón, el judeocristianismo aconseja despreciar todo lo que es "sólo" corporal. Pero nosotros nos encontramos en un nivel "más alto" en el camino hacia la cerebralización. Los cuerpos ya no nos tientan para que nos involucremos con ellos, sino que los sentimos como estorbosos. Nos encontramos ya "por encima" de ellos, y gracias a diversas disciplinas (por ejemplo, gracias a la física nuclear y a la cibernética) hemos aprendido que los cuerpos diminutos, si son adecuadamente manipulados, pueden ser mucho más efectivos que los cuerpos grandes. Por ejemplo, una cantidad diminuta de uranio enriquecido puede tener efectos más grandes que millones de reses en engorda, así como un pequeño grupo

terrorista que realice una intervención en la red eléctrica de Nueva York puede tener efectos más grandes en la economía estadounidense que una huelga de millones. Hemos aprendido que la dimensión de un cuerpo no es ningún argumento —diminutas causas pueden tener grandes consecuencias— y que cuando es válido jugar con cuerpos, lo voluminoso no ofrece ninguna ventaja. Al contrario: cuando los cuerpos (nuestros propios cuerpos y los que se encuentran en el mundo) deben ser fichas de un juego, entonces éstas son tanto más divertidas cuanto más pequeñas se han vuelto. Un ejemplo del culto que aparentemente profesamos a nuestro cuerpo (como el gusto por los baños de sol, el nudismo en la playa, el salir a trotar o el fisicoculturismo) es de hecho un desprecio del cuerpo: su degradación a la condición de juguete. Y cuanto más pequeños se vuelven estos cuerpos-juguete, tanto menos estorban el verdadero juego en el que estamos enfrascados, es decir, el juego con informaciones carentes de sustancia.

Podemos formarnos una vaga imagen de este mundo del cuerpo negado y disminuido si echamos una mirada al lejano Oriente. A ese mundo de los árboles enanos, de los gallos enanos, de los pies vendados, de las cocinas portátiles, de los ideogramas diminutos, del arte minimalista con pinceladas tenues sobre papel transparente, del juego de Go. Es también el mundo de los chips, de los aparatos miniaturizados y de los cultivos portátiles de tomates. La negación del tamaño grande y del cuerpo es un culturema del lejano Oriente, y no es casualidad que los romanos hayan denominado a China “el país de los buscadores de oro”. Como tampoco es casualidad que la revolución telemática dé pasos tan firmes y rápidos en Japón. Y la negación del cuerpo que se está abriendo paso no va de acuerdo con el desprecio judeocristiano de la corporalidad humana, sino más bien con una miniaturización confucionista. Cuando decimos que la sociedad telemática será cósmica, queremos decir que será sobre todo china. Hay que ver las imágenes técnicas como un nuevo tipo de ideograma, aunque emerjan de preferencia en la cultura occidental. Con la pérdida del alfabeto, Occidente se pierde en Oriente.

Los seres humanos telematizados negarán el cuerpo, o sea: los volúmenes, los objetos, las cosas. Y, por cierto, así lo harán todas las personas telematizadas, incluso aquellas que, según suponemos ahora, no se interesan en el juego con información “pura” y quieren volver a sumergirse en la corporeidad de las sensaciones orgánicas. Todos quedarán arrebatados por el torbellino de la telematización, por el vértigo del juego. Una vez negado, el mundo objetivo se desdibujará en el horizonte del ser humano telemático. En un sentido de la palabra que todavía no sospechamos, será “in-condicionado”, y será libre en el sentido en que decimos del “espíritu” que sopla por donde quiere. Se trata de una libertad como la que proporcionan las drogas: la libertad de negar el mundo objetivo, el

mundo de lo condicionado, de las cosas. Una libertad psicodélica. Las imágenes técnicas son psicodélicas.

Esta negación de todo lo objetivo, objetual y corpóreo es una negación de toda ontología, epistemología y ética a favor de una "estética pura". Y es un mérito del "espíritu". A eso se refirió Nietzsche cuando estableció en *Más allá del bien y del mal* que "el arte es mejor que la verdad". Sin embargo, es otra cuestión saber si esta negación es idéntica al derecho de veto del que hablé antes.

17. SUFRIR

Las reflexiones siguientes sobre la llamada “infraestructura económica” de la sociedad emergente se basan en el modelo de sociedad de la utopía platónica, modificándolo ligeramente. Según Platón, somos seres caídos del cielo (*topos uranikos*) al mundo de las apariencias (*phainomena*). En el cielo, nuestro país natal, hemos contemplado las Ideas eternas e inmutables en su orden lógico. Al descender al mundo nos vimos arrojados al flujo del olvido (*lethe*), cuyas aguas deslavarón todo recuerdo de las Ideas, de modo que las olvidamos. Así, llegamos al mundo como seres desconectados de las Ideas (*idiotes*). De manera que a lo largo de nuestra vida vamos arrastrando por el mundo una existencia idiota y moviéndonos en círculo; por ejemplo: cocinar para comer, y comer para poder cocinar. O sembrar para cosechar, y cosechar para poder sembrar. O trabajar para descansar, y descansar para poder trabajar. En el fondo se trata de vivir para morir, y morir para renacer en nuestros hijos. Esa vida que da vueltas de manera idiota sigue un ordenamiento culinario (*oikonomia*), y así es como Platón la llama también “*zoon oikonomikon*”: la vida económica —en el sentido en que en alemán se llama “economía” a un restaurante.¹

Sin embargo, hay métodos gracias a los cuales podemos recordar las Ideas olvidadas (por ejemplo, la idea de jarrón encontrada en el cielo, la “jarridad”). Y en caso de lograrlo, podemos imprimir esa Idea en un fenómeno —por ejemplo, en arcilla informe—, a fin de ajustar el mundo fenoménico al mundo ideal. El resultado, un jarrón arcilloso, será entonces nuestra obra. Y una vez producido el jarrón, podemos exhibirlo frente a la puerta de la cocina, publicarlo y “politi-

¹ La palabra alemana “Wirtschaft” (economía) es aquí una abreviación de “gastwirtschaft” (literalmente: economía gastronómica), y en tal contexto se refiere a un establecimiento que vende bebidas o alimentos para consumo inmediato.

zarlo” para intercambiarlo por la obra de otro, dándole así un valor. Platón llama a esa vida de trabajo y publicidad “*bios politikos*”: una vida orientada hacia la plaza comercial.

No obstante, apenas nos concentramos en el jarrón establecemos que la Idea de jarridad se ha desfigurado en la arcilla. No es tan perfecta como en el cielo, y quien se fija en una Idea fenomenalizada como ésta tendrá sólo Ideas desfiguradas (*doxai*: opiniones). La vida política es, entonces, una vida de opiniones falsas, de ortodoxias, paradojas y heterodoxias, en suma: del error. Podemos escapar a tal error cuando comparamos el jarrón con la jarridad, cuando lo criticamos. Para ello debemos dirigir nuestra mirada a la jarridad y todas las demás Ideas en el cielo: es la “*theoria*”. Aun encontrándonos en medio de la plaza comercial y teniendo a nuestro alrededor todas las obras, nuestra vista se dirige “hacia arriba”. A la vida “contemplativa”, que vuelve la espalda a los fenómenos, Platón la llama “*bios philosophikos*”: una vida de amor a la sabiduría.

Estas tres formas de vida —economía, política, filosofía— forman una escala en esa utopía. La economía apoya la política, pues sin un sostén económico el artesano no tendría el ocio para producir jarrones. Y la política apoya la filosofía, pues sin la plaza comercial y las obras ahí exhibidas el filósofo no podría conducir (“*ki-bernein*”) los valores ni comparar (criticar). En otras palabras: los idiotas, los esclavos (la economía) son la infraestructura de la sociedad; los artistas y los publicistas (la política) son su nivel medio; y los teóricos, los conductores (la filosofía) son los reyes de la sociedad. La finalidad de la República (*politeia*) es abrir un espacio para la filosofía, para la remembranza y el no-olvido de las Ideas (*a-letheia* = no-olvido = verdad) y con ello para abrir el camino de regreso al país natal celestial.

La palabra clave en este modelo utópico de sociedad es “ocio” (en griego “*schole*”, en latín “*otium*”), con su contrario “ocupación” (en griego “*a-scholia*”, en latín “*neg-otium*”, en inglés “*business*”). Los esclavos de la vida económica están permanentemente preocupados, ocupados, dedicados a los negocios —incluso cuando duermen, pues entonces se preparan para hacer su siguiente negocio—. Los artistas de la vida política tienen ocio (tienen horas libres, critican sus obras, reflexionan sobre Ideas) una vez que han terminado su obra. Van “periódicamente a la escuela”. Los teóricos de la vida filosófica viven en el ocio, en la escuela. La finalidad de la República es permitir a una élite vivir en la escuela, y con ello abrir para todos el camino de regreso al país natal celestial.

Este modelo utópico de sociedad fue un prototipo a seguir en el feudalismo. Ahí los siervos vivían en la economía, los burgueses en el taller y los monjes en la escuela, a fin de abrir para todos el camino de regreso al cielo. Con la revolución burguesa del siglo XV, el taller se puso por encima de la escuela y las teorías debían ahora servir para la producción de obras. La meta de la sociedad burguesa no era

más la sabiduría en el ocio, sino la transformación del mundo en el progreso. Con la Revolución Industrial del siglo XIX, la economía se puso por encima del taller, y las obras debían servir para el consumo. La meta de la sociedad industrial ya no era la transformación del mundo, sino el consumo, la ocupación y los negocios cada vez más crecientes. Los esclavos en apariencia “liberados” se volvieron reyes, y se cerró el camino de vuelta al cielo.

Ahora trataré de ajustar este modelo al presente ensayo. En el capítulo 13 (Preparar), consideré la sociedad telemática como una escuela en donde las personas pasan toda su vida. En el capítulo 15 (Dominar), la consideré como una sociedad comandada automáticamente en la que no tiene ningún sentido hablar de política. ¿Consideré a la sociedad telemática como una realización de la utopía platónica? ¿Es decir, como una sociedad en donde los esclavos (economía) son robots, los artistas (política) son inteligencias automáticas, y en donde todas las personas viven para la teoría (todos son filósofos y reyes), y a su vez son alimentados por robots e inteligencias artificiales y abastecidos con modelos que criticar? ¿La sociedad cibernética es una estructura en la cual todas las personas viven en el ocio y en donde todo trabajo (economía) y todas las actividades (política) se volverán “subhumanos”? ¿En el fondo se trata de una situación en la cual todos los seres humanos contemplan imágenes (sea para recibir las, para cambiarlas o reenviarlas), en la cual el ciclo de la economía y el proceso productivo transcurren “a espaldas del ser humano”?, ¿se trata de esa situación que Platón llamó vivir en el amor a la sabiduría (“filosofía”)?

Por desgracia, la respuesta implica un desengaño. En tanto los cuerpos de mamífero de los humanos telemáticos del futuro dependan de sus cerebros y de las puntas de sus dedos (o sea, en el futuro previsible), seguirá siendo imposible dar la espalda a la economía, así como filosofar, tener ocio y vivir en la escuela. Y no sucederá eso porque los cuerpos de mamífero tienen que ser alimentados y reproducirse —una tarea de la que se pueden encargar autómatas—, sino sobre todo porque los cuerpos de mamífero sufren y mueren. Y esta reflexión muestra de qué se trata en la economía y de qué corremos peligro de olvidarnos a veces: del sufrir y del morir.

En consecuencia, la economía no es tanto un método para mantener y reproducir los cuerpos humanos, sino un método para apaciguar el sufrimiento del cuerpo humano (lo que el budismo llama su “sed”) y retardar su muerte. Economía y medicina son en el fondo sinónimos.

Aquí no quiero hablar sobre la muerte. Pues el conjunto de este ensayo, que aparentemente trata sobre el universo emergente de las imágenes técnicas, trata en realidad sobre un intento de volverse inmortal en las imágenes. La memoria, la negación de la muerte, es el tema (y el motivo) de este intento (es decir, tanto de este

ensayo como de la telemática). En todo caso, la muerte y el morir no se refieren a lo mismo. Morir se refiere a padecer la muerte. Por ello, la muerte pertenece, según las reflexiones citadas, al ámbito de la economía. Sin violentar a Platón, podemos formular así la cuestión: la economía es el ámbito del morir, la política el ámbito del no-querer-morir y la filosofía, el del volverse inmortal. Y esto significa que no estoy obligado a hablar sobre la muerte en este capítulo de reflexión sobre la economía futura; que puedo por tanto limitarme a hablar sobre el sufrimiento. Pues el morir está escondido en la esencia del sufrimiento: sin importar cuál sea la causa de mi sufrimiento (aunque sea un dolor de muelas), con éste pruebo de antemano la muerte. Es de suponerse que en el morir todo el sufrimiento se concentra en la muerte, y sólo entonces merece ser llamado "sufrimiento".

La economía es un método para suministrar a los cuerpos medios para que no sufran (no mueran), incluso víveres, por ejemplo. Ahí donde la economía funciona mal (por ejemplo, en el Tercer Mundo), las personas sufren. Por lo demás, es patente que la economía se presenta como un problema médico y la medicina como un problema económico. Para tener una apreciación de esto es suficiente con observar los vientres hinchados de los niños del Tercer Mundo asolados por la sequía. Dado que el cuerpo humano es un volumen, también los recursos económicos y medicinales (víveres como la carne o la aspirina) son cuerpos. Se dio forma a esos objetos para que apaciguaran el sufrimiento. Y esta formación de objetos (trabajo), así como la provisión a los cuerpos humanos (distribución) de objetos formados, se pueden robotizar. Las acciones y el comercio son susceptibles de robotizarse. Entonces el ser humano se desconectará de la economía en la medida en que tanto la producción como la distribución de los "bienes" ocurran automáticamente a espaldas de los seres humanos contempladores de imágenes (en función de la marcha del hormiguero telemático).

También la reproducción de cuerpos es un método económico que sirve para aplazar el morir (de la especie, no del fenotipo). Y como igualmente tiene que ver con cuerpos, también puede ser robotizada. Sin que los seres humanos contempladores de imágenes se percaten, habrá robots que extraerán semen y óvulos de sus cuerpos para incubar con éstos nuevos contempladores de imágenes. Esto permitirá que la libido se cerebralice efectivamente. De modo que el ser humano se volverá superfluo desde el lado de la fisiología y de la economía.

Sin embargo, no se puede robotizar el sufrimiento. Y no porque no haya métodos para dar la espalda al sufrimiento: basta con acordarse de la Stoa y de Epicuro para que tales métodos se hagan visibles. Sólo que no se pueden incluir métodos como éstos (a no ser indirectamente) en el proceso de automatización. Pues a fin de cuentas todos se basan en la posibilidad siempre abierta de quitarse la vida para sustraerse al dolor. Si recurrimos al testimonio de Schopenhauer (del cual todavía

tengo algo más que decir) en busca de ayuda, reconoceremos el sufrimiento y el vivir como sinónimos. Mientras sigamos teniendo cuerpo, el sufrimiento (y con éste la economía) seguirá formando la infraestructura de la sociedad. Y será así no por causas fisiológicas, sino existenciales. Si se apacigua el dolor, se calma el sufrimiento. Pero en la medida en que se anestesia el cuerpo, también la conciencia se aquieta y se entumece: an-estésico. La conciencia, para ser tal, es una conciencia desdichada. Si todos los dolores se apaciguaran y todos los sufrimientos se calmaran, entonces se superaría totalmente la economía y podríamos darle la espalda para dedicarnos a filosofar. Mas en ese caso ya no tendríamos nada sobre lo cual pudiésemos filosofar. Aplicado a la telemática, el modelo social platónico muestra que la utopía platónica (y en general cualquier utopía) entraña una contradicción interna: no puede haber “felicidad” sin sufrimiento. La utopía es imposible.

Desde luego, en la sociedad de las imágenes técnicas la economía seguirá formando la infraestructura, pero habrá cambiado tanto en comparación con el día de hoy, que nuestros modelos actuales (“liberales”, marxistas o lo que sea) serán puestos de lado. Pues en una sociedad telemática ya no se tratará de “bienes deseados”, sino de “males necesarios”. El ámbito económico ya no será visto como una forma de vida sino como una especie de perturbación en horas de clase. Este desprecio y este miedo frente a todo lo económico puede recordarnos el aristocratismo platónico (en general a Aristóteles), pues de hecho ahí todas las personas serán una aristocracia en relación con todos los robots trabajadores y distribuidores. Sin embargo, ahí tendrá que aplicarse categorías diferentes a las platónicas (y en general a las aristotélicas) a fin de aprehender la infraestructura económica. Pretendo abordar aquí dos de esas categorías: el entendido de que el sufrimiento se asienta en el cerebro y la categoría específica de la “compasión”.

En la situación actual, lo más escandaloso es la medicina. Y no es escandalosa porque funcione escandalosamente (piénsese en el Tercer Mundo), sino porque se apoya en supuestos escandalosos. Sobre todo en los supuestos de que el cuerpo viviente es un “bien” y de que es válido mantenerlo vivo. En el futuro próximo es probable que ya no se comprenda cómo es que hemos podido consentir algo tan escandaloso. Por supuesto, la explicación de esto es sencilla. Si se ven los objetos culturales como bienes que deben ser consumidos, entonces el cuerpo viviente debe ser el bien más elevado: el resto de los bienes se orientan a él. La medicina actual no es otra cosa que el foco principal de la economía. Sin embargo, en la medida en que los intereses oscilan de los objetos culturales a la “información pura” (a las imágenes técnicas), la medicina actual demuestra ser un crimen contra la dignidad humana. En tanto se reconozca el cuerpo viviente como un apéndice del cerebro, como un órgano susceptible de ser conformado

—de manera incompleta— como robot, resultará ser un mal necesario. El cuerpo debe perturbar el juego (la vida) lo menos posible, debe ser un aguafiestas lo menos posible. Y en la medida en que esto ya no sea posible y el cuerpo participe en el juego con defectos irreparables, la medicina tiene la tarea de desconectarlo sin que haya obstáculos.

La medicina (la economía) deberá ser un método para apaciguar el sufrimiento cuando es tranquilizante aplazar la muerte; y cuando no puede ser apaciguado, deberá suprimir el cuerpo que sufre. Por lo cual, en una sociedad dialógicamente conectada ya no se distinguirá entre suicidio y muerte: mediante el diálogo (por ejemplo, entre el paciente y el médico) se optará por suprimir el cuerpo que sufre, se optará por la "eutanasia".

Elegí el ejemplo de la medicina no sólo porque es llamativo, sino porque ilustra el conocimiento del carácter cerebral del sufrimiento. Mientras los procesos corporales (y en general económicos) no trasciendan a la conciencia y ocurran automáticamente, se puede y se debe ignorarlos. Quien se interesa por el funcionamiento de su hígado o de su panadería, pierde la oportunidad de producir imágenes. Pero apenas hay algo mal programado (se toma conciencia del hígado cuando duele, o de los panecillos quemados cuando saben mal), uno se ve obligado a rehacer el programa junto con alguien más. Y apenas le queda a uno claro que esa reprogramación crisa los nervios (sobre todo los nervios comprometidos en la creación de imágenes), puede uno decir "no", hacer uso de su derecho de veto y olvidarse de todo (morir). Pues uno no será olvidado: de ello se encargarán las memorias artificiales, en las cuales aquello que alguna vez fue llamado "yo" se almacena a fin de ser modificado dialógicamente. Entonces, esto es la economía: un mal necesario para no caer en el olvido. Pero es un mal que puede ser olvidado por aquel que se decide a decir "no". Sólo quien hace uso de su libre derecho de veto puede permitirse despreciar la economía.

Por desgracia, uno tiene que interesarse por la economía (incluyendo la del propio cuerpo) cuando los programas funcionan mal, cuando se empieza a ser consciente del padecimiento. Mas tal toma de conciencia está conectada dialógicamente. En cuanto un simple punto nodal de la red (un simple "yo") se vuelve consciente de algún padecimiento, toda la red se involucra en la compasión. Cuando la categoría "privado" no es aplicable, cuando cada uno está ahí para los otros y los otros para cada uno, no hay ningún padecimiento privado. Y cuando todo existir es un ser-con, todo padecer es un compadecer. Cuando por desgracia la economía (incluyendo la medicina) se vuelve interesante y se presenta como una infraestructura no totalmente robotizable, entonces se vuelve compasión. La sociedad telemática se interesará por los cuerpos mal programados (el hígado, el pan) a fin de reprogramarlos y finalmente poder ignorarlos.

Toda conciencia es “desdichada”, incluso la conciencia emergente de la capacidad de conformar imágenes, de la cual surge el universo de las imágenes técnicas. La fuente de toda creatividad es el sufrimiento. Y en la situación pretelemática este sufrimiento es sobre todo individual, privado. Toda una literatura trata sobre ese sufrimiento creativo. En la sociedad telemática la fuente de la creatividad es la compasión. Si se quiere, se puede llamarlo también “amor”. Pero quizá sea mejor llamarlo así: reconocimiento del sufrimiento (y del morir) en los otros como reconocimiento del propio sufrimiento (y del propio morir). Así, tal vez pueda imponerse una consigna a la sociedad telemática: yo soy mortal, tú eres mortal, nosotros somos inmortales. Ésta sería una formulación aceptable de la actividad entrópica negativa en la que se ocupa la telemática.

En resumen, puede pronosticarse lo siguiente en relación con la infraestructura económica de la sociedad emergente: en adelante, todas las acciones y todo el comercio se robotizarán y ya no serán interesantes. Los objetos producidos y consumidos ahí no penetrarán en la conciencia, que estará ocupada con las imágenes. No se trabajará ni se creará obras, y en este sentido la sociedad se aproximará a la utopía platónica: todos serán reyes, todos vivirán en la escuela (el ocio), todos van a filosofar. Y sin embargo, habrá ocasiones en que inevitablemente la cuestión no resulte bien. Acontecerán accidentes necesarios. Se sufrirá (y se morirá). Esos accidentes penetrarán en la conciencia y habrá interés en ellos. Al ser necesarios tales accidentes (previsibles, no sorpresivos, redundantes), se tratará de minimizarlos. Es probable que se elaboren métodos cada vez más perfectos: se sufrirá cada vez más raramente y se morirá cada vez más tarde. Pero esa rareza será calculada. Cuando las reparaciones se vuelvan muy caras, cuando la vida en la escuela sea muy perturbadora y la alegría de jugar se pierda, se olvidará la perturbación. Todo morir en el futuro será, según creo, una decisión de olvidar tomada dialógicamente.

Las ciencias económicas serán tomadas a veces como las disciplinas que cuantifican valores. Espero que las reflexiones “proféticas” ofrecidas arriba expresen la inversión de todos los valores. Al menos ésta fue, en cierta medida, su intención específica.

18. CELEBRAR

En el modelo platónico, que traté con brevedad en el capítulo anterior, se dio el principal peso al ocio (la “escuela”): es la meta de la vida, el asiento de la sabiduría. Y al parecer nos aproximamos a tal modelo a pasos agigantados. El desempleo se propaga porque las máquinas automáticas asumen las acciones transformadoras del medio ambiente que antes ejecutaban las personas. La pregunta sobre la división del trabajo se planteará cada vez más en relación con la programación de robots; será cada vez menos una cuestión política que una cuestión de cálculo. Al respecto se plantea con urgencia cada vez mayor la interrogante sobre la vida en el ocio, la cual hoy en día se despacha tan a la ligera con los términos “empleo del tiempo libre”. Si el capítulo anterior tenía que prever —aunque sólo de un modo parcialmente acertado— la emergencia de la sociedad telemática, entonces no puede haber ninguna duda de que esta cuestión debe ocupar el centro de todo el presente ensayo.

Así, no se trata sólo de cantidades ni sólo de cómo tiene que dividirse el cada vez más amplio “tiempo libre”. En efecto, a partir de las horas libres de los artesanos en la vida política surgieron los días de descanso, las vacaciones y las pensiones de los trabajadores industriales en la vida económica, y de éstas a su vez surgió la vida cibernética de los funcionarios consumidores de información, interrumpida sólo en ciertos periodos por la prestación de algún servicio. Desde un punto de vista cuantitativo, entonces, la relación entre trabajo y tiempo libre se ha invertido, y ahora en vez de horas libres se habla más bien del horario de servicios. Y en la sociedad telemática se habla sólo de días festivos. Pero aquí no se trata tanto de la división del ocio en horas, días o años, sino de la experiencia del ocio, e incluso de la celebración. La sociedad telemática tiene que vivir en la celebración, debe desplegar en ella su capacidad conformadora de imágenes.

Nos acercamos a la celebración cuando olvidamos por un momento el concepto platónico del ocio como asiento de la sabiduría y de la vida teórica, y diri-

gimos nuestra atención a la otra raíz de nuestra cultura, es decir, al judaísmo. Aquí nos encontramos con el *sabbat*. Éste es “sagrado” y, por cierto, nada más lo es —aparte de Dios—. El mandamiento dice: “debes guardar el *sabbat* para santificarlo”. Se trata en todo caso de una sacralización con la que Platón no estaría de acuerdo. Para él, como para toda nuestra tradición griega, lo sagrado es un sector excluido del espacio de la polis y protegido de ésta; es un *temenos*, un templo. Es un sector para el sosiego espiritual, para el ocio; es incluso una escuela. Es un coto protegido por un dios (por ejemplo, el dios Akademos) y en el cual uno pasea intercambiando con otros incluso ideas ociosas. En cambio, el *sabbat* es un sector que se mantiene al margen y por encima del flujo de los sucesos; es un templo, pero no de mármol, sino de tiempo. Por eso, es sagrado en tanto se lo mantiene al margen de la historia, en tanto se lo celebra.

Si se saca el *sabbat* del tiempo lineal (de la “semana”), entonces la historia se quiebra. Los seis días de la “semana” desembocan en el *sabbat* para suspenderse en él. Durante los seis días de la semana ocurre la historia (por ejemplo, Dios crea el mundo), para resolverse en nada en el *sabbat* (en el cual no ocurre nada; por ejemplo, Dios reposa). Los seis días de la semana persiguen una meta, están motivados, miran hacia algo. Su meta, su motivo, su intención (la meta, el motivo y la intención de toda historia sin más) es el *sabbat*. En cambio, el *sabbat* mismo se ubica en la nada; no tiene meta, motivo ni intención, dado que él es meta y motivo. Los seis días de la semana están “llenos” de sentido, y su sentido es el *sabbat*. Sin embargo, el *sabbat* no tiene sentido en virtud de que él mismo es el sentido. Los seis días de la semana están “llenos” de valor, y su valor es el *sabbat*. Sin embargo, el *sabbat* no tiene ningún valor en virtud de que él mismo es el valor. Por ello, cuando es guardado, el *sabbat* es sagrado. Es la “trascendencia” de la historia. Una interpretación cabalística del tiempo mesiánico dice: es ese tiempo en donde dos *sabbat* se siguen uno al otro de manera inmediata. Y para el cristianismo el momento de gloria del *sabbat* se da entre el Viernes Santo y el Domingo de Pascua. En él se suspende la historia. Es el momento de celebrar la redención del sufrimiento.

No es que este concepto judeocristiano de la celebración y de la santificación se contraponga al concepto griego de la teoría, del sosiego espiritual y de la filosofía. Ambos son favorables a la trascendencia de los sucesos, a la “posthistoria”. En ambos casos, tanto en la academia como en el descanso sabatino, se da la espalda a la política y a la economía elevándose hacia lo que en el *Fausto* de Goethe se llama “las madres”. Sin embargo, subsiste una poderosa diferencia entre una vida académica y una vida celebratoria. Pues en la vida académica hay algo que ver (uno ve ahí las Ideas), mientras que en el descanso hay una participación (uno es llamado). La academia implica un corte en el espacio, y ahí se ven Formas. El descanso sabatino es un corte en el tiempo y ahí se amplían las ocupaciones. Por

eso el ocio griego es un sosiego espiritual, en tanto que el ocio celebratorio del judeocristianismo es una responsabilidad (respuesta a un llamado). El ocio griego es "esencial": ahí se ve el Ser. El ocio celebratorio, en cambio, es "existencial": uno se enfrenta a todos los demás. En el ocio griego se descubre lo sagrado ("*aletheia*" = descubrimiento = verdad). En el ocio celebratorio lo sagrado mismo se manifiesta y "se expresa en palabras". Sólo cuando la escuela y el descanso concuerdan, cuando academia y *sabbat* se confunden, cuando espacio y tiempo se suspenden mutuamente, puede afirmarse que la tradición occidental se ha consumado. Éste es el aspecto religioso de la telemática.

Desde la revolución burguesa del siglo XV ya no sabemos celebrar. Este desaprendizaje es un hecho que en los libros de historia se llama casi siempre "profanación de la vida moderna". Según el modelo platónico esbozado en el capítulo anterior, con la revolución burguesa la teoría quedó sometida a la praxis: de ahí en adelante el ocio teórico estuvo al servicio de una progresiva modificación del mundo. Desde el punto de vista judeocristiano, con la revolución burguesa se da un sometimiento del descanso ante la utilidad: de ahí en adelante el ocio del día de descanso servía para mejorar las subsiguientes acciones manipulantes que reportaran un beneficio; la academia y el *sabbat* se supeditaban a la industria (la técnica, el día laboral). La Revolución Industrial del siglo XIX consumió esta desacralización de la escuela y del descanso. La teoría se convirtió en técnica, en una empresa realizada en institutos especialmente contruidos y financiados para ello. Y el descanso se convirtió en *weekend*, en vacaciones de verano y en salidas a esquiar organizadas por instituciones especialmente dedicadas a ello. De manera que la revolución burguesa incorporó el ocio, tanto en su sentido griego como judeocristiano, a la industria; y la Revolución Industrial a su vez incorporó en los engranajes económicos esta industria alimentada con el ocio.

La actual revolución del automatismo hace patente de un modo extraño esta incorporación del ocio a la industria y la subsiguiente incorporación de la industria en la economía. Específicamente, se muestra que el ocio degradado y desacralizado crece en las entrañas de la industria y que, una vez digerido el producto industrial mediante la economía, el conjunto de la maquinaria económica se hincha como una pompa de jabón. En consecuencia, el actual problema de la ociosidad, del desempleo y del tiempo libre se presenta por primera vez como un asunto económico: pone en tela de juicio la maquinaria económica y la laboriosidad. Y desde el punto de vista de la industria, el problema de la holgazanería se presenta como un asunto político. Pues gracias a la automatización, la holgazanería no es la causa de todos los vicios, sino que es, por el contrario, la recompensa de todas las virtudes. Así, el ocio creciente es en primer lugar la antítesis del *business* y en se-

gundo lugar la antítesis de los valores burgueses. Pero tanto el enfoque económico como el político sobre el desplazamiento del trabajo por el ocio desvían la mirada del verdadero problema: que en el ocio nos envilecemos si somos incapaces de celebrar.

Nuestra incapacidad de celebrar es reconocible en el actual uso del término “ocioso”. Lo usamos despectivamente y con un gesto de rechazo —por ejemplo, cuando decimos que sería ocioso quebrarse la cabeza por algo—. Se da por descontado que “ocioso” significa “sin finalidad”. Pero los antiguos griegos sabían que “sin finalidad” es sinónimo de “puro”. Sabían que la filosofía se hace sólo cuando es ocioso quebrarse la cabeza por algo. Y los antiguos judíos tenían por sagrado el *sabbat* justamente para mantenerlo al margen de los días de trabajo y durante toda su duración poder quebrarse ociosamente la cabeza con sus textos sagrados. Para nuestras dos tradiciones preburguesas, “ocioso” expresa la capacidad humana de elevarse sobre la sujeción a finalidades. Expresa una celebración. Mientras no nos acordemos de este significado de la palabra, seguiremos siendo incapaces de reconocer una bendición en el desempleo.

Un método para acordarnos es observar la diferencia entre las acciones humanas y las animales. Ciertamente, también en el ser humano hay movimientos establecidos con una finalidad definida (económicos): también éste se acerca, como cualquier animal, hacia lo que puede tragar y hacia aquello con lo que puede copular; también mantiene alejado lo que pone en peligro su vida. Pero en él podemos reconocer también acciones sin finalidad, sin utilidad, antieconómicas y celebratorias. Por ejemplo, los niños juegan con guijarros que no pueden tragar, que no son para copular y que no son peligrosos: juegan “teóricamente”. Es característico de nuestro actual olvido de la sacralidad del ocio el que interpretemos utilitariamente esos juegos y digamos, por ejemplo, que del jugar con guijarros surgió en la Edad de Piedra el cuchillo de piedra y la cultura de la utilidad. Perdemos de vista que, en la cultura, lo inútil y lo ocioso forman el núcleo de lo celebratorio y lo teórico, es decir, el arte y las disciplinas teóricas. Una fenomenología de las acciones humanas puede recordarnos que el ser humano es un ente celebratorio, un ente religioso en el sentido judeocristiano.

En el fondo éste es el mensaje de las religiones tradicionales: recordarnos la falta de finalidad, el carácter celebratorio de la vida humana. Pero nos hemos vuelto sordos a tal mensaje. A no ser, tal vez, que venga a nosotros a través del filtro de un discurso accesible a nosotros, como el de Kierkegaard, por ejemplo. Con él podemos comprender en cierta medida la superación de la “vida ética” (la vida política y económica con una finalidad definida) a través de la “vida religiosa” (la vida sin finalidad frente a Dios). Una de las tesis fundamentales del presente ensayo es que actualmente disponemos de un método inesperado y por completo

nuevo para recuperar el enfoque kierkegaardiano de la vida religiosa. Se trata de la telemática, que mediante imágenes nos permite reconocernos en los otros sin ninguna finalidad, en el ocio y en la celebración. La telemática es una escuela en donde aprendemos a celebrar.

Por tanto, me parece completamente equivocado querer plantear la cuestión de cuál será la verdadera finalidad por la que los seres humanos del futuro producirán imágenes. Tal cuestionamiento es típicamente pretelemático y nacido en específico del pensamiento histórico condicionado por finalidades. En contraste, la ociosidad de la producción de imágenes como un modo de ir más allá de cualquier “para qué”, esa falta de motivos es, si mis previsiones son acertadas, la atmósfera vital del ser humano del futuro. Éste vivirá sin problemas y ya no chocará contra las cosas ni enfrentará resistencias, sino que vivirá en una conformación de imágenes “pura”, en el ocio. Todo lo que haga será ocioso y vivirá celebrando. La humanidad del futuro vivirá bajo el techo de un único *sabbat* gigantesco. Y si todo esto se nos aparece como infinitamente aburrido, será porque pese a nuestros juegos festivos (o bien debido a esos juegos festivos) hemos olvidado lo que significa “celebrar”.

En el capítulo “Jugar” traté de afirmar esto. En todo caso, abordé la cuestión desde su lado profano. “Jugar” y “celebrar” son de hecho conceptos emparentados. Como ya dije, esto se muestra en las acciones celebratorias de los niños que juegan. Ahora bien, hay juegos que pueden ser ganados o perdidos, en tanto que al celebrar no hay nada que podría ganarse. A diferencia de todas las sociedades anteriores, en la sociedad que juega “a la telemática” no habrá nada que ganar. Sin duda surgirán siempre nuevas informaciones y la suma de las informaciones disponibles será siempre mayor; pero esa marea informativa no será convertida en usable, no será una ganancia. Uno “solamente” celebrará.

La atmósfera religiosa en que se mueve este capítulo permite replantear la cuestión de la programación. ¿A qué me refiero realmente cuando afirmo que la telemática permite programar dialógicamente los aparatos generadores de imágenes? En primer lugar, quiero decir que ya no serán las emisoras centrales quienes hagan prescripciones a los aparatos, sino que cada uno de los generadores de imágenes que se sienta frente a una terminal de computadora lo hará por sí mismo. Así, quiero decir que todos esos “programas propios” se contrastarán entre sí, a la vez que se alimentarán y se corregirán recíprocamente, y que en consecuencia por parte de todos los participantes se dará una permanente programación dialógica de todos los aparatos. Que por consiguiente el ser humano del futuro se distinguirá del actual funcionario y que, a diferencia de éste, no tomará decisiones programadas, sino que tomará decisiones programando. Pero, a la luz de la celebración y de lo celebratorio, con “programación dialógica” me refiero a algo aun más fundamental, es decir, poco más o menos a lo que Martin Buber llamó “vida dialógica”.

En el concepto de "programas propios", que pongo aquí sobre la mesa, el acento está sobre lo "propio". Son *mis* programas y no los de otro. Quiero tener mi propio programa de modo que nadie más me imponga el suyo. Quiero ser propietario para que nadie se apropie de mí. En otro lugar, este ensayo quiso dar a entender que en la sociedad de la información las categorías de "propiedad" y de "posesión" ya no son aplicables. Por tanto, también el concepto de "programa propio" no tendría significado en la sociedad de la información emergente, pues es contrario a la experiencia que tenemos actualmente en ella. La experimentamos como un imperialismo de la información. Las emisoras poseen los programas, y nosotros somos poseídos por ellas. Así, la telematización sería una técnica para arrancar los programas de la posesión por parte de las emisoras, a fin de convertirlas en propiedad de todos los participantes. En el estadio actual, entonces, "programa propio" significa "expropiación", socialización de los programas imperialistas. Es un lema socializante.

Pero el concepto de "programa propio" no podrá conservar este significado una vez que la sociedad telemática se instale realmente. Ya desmanteladas las emisoras centrales, no habrá nada que decir sobre "expropiación". Se tratará solamente sobre programación dialógica. Y ya no se buscará tener un programa propio para que nadie pueda imponerme el suyo, sino por el contrario, tener otros programas (los de otros) para poder modificarlos (y proponerlos a otros). Por tanto, una vez que la sociedad telemática esté realmente presente, no se hablará más de "programas propios", sino de "programas ajenos" (un neologismo que, me parece, caracterizará a la sociedad telemática).

Con estas reflexiones nos enfrentamos a los conceptos "propio-ajeno", un par de conceptos con una pesada carga. Si se intenta sobrellevar esta carga (como hizo Heidegger en *Identidad y diferencia* y como trató de hacerse con la polémica entre Sartre y Foucault), entonces se reconoce que ese par conceptual es reversible. Lo "propio" es lo otro del "otro". "Propiamente" es un modo de ser diferente al de lo otro. Identificar ($a = a$) es definir la diferencia en relación con lo otro ($a = \sim[\sim a]$). Si se entiende esto, y por cierto no sólo en su sentido lógico, sino existencial, entonces se abre la envoltura en la que están encapsulados lo propio, la propiedad y el Yo, abriéndose la mirada para lo que es radicalmente otro. Así, el "Yo" es lo otro de lo radicalmente otro.

El judaísmo prohíbe hacer imágenes, lo cual asumieron a su vez el cristianismo y el Islam (cada uno a su manera). Pues las imágenes hechas por el ser humano encubren la "verdadera imagen". Esta "verdadera imagen" es el rostro de cada persona; es la imagen de lo radicalmente otro: el "fiel retrato de Dios". Para mí, cada persona es el fiel retrato de Dios, y "yo" soy para todas las demás personas el fiel retrato de Dios. Por tanto, cada persona es para mí el otro, y yo soy el otro

para todas las personas; soy como una imagen de lo “radicalmente otro” (Dios). Dado que para mí cada persona es la imagen verdadera de lo “radicalmente otro”, éste es la única imagen (la única representación), que yo puedo hacerme y que me he hecho de Dios. Todas las demás imágenes que me hago de Dios (y de todos los demás), son imágenes falsas, prohibidas por eso mismo. Cada persona individual es mi único “medio” para llegar a Dios, y puedo acceder a Dios sólo si voy a él a través de los demás (cada uno de los otros individuos). Todos los demás “medios” (imágenes, representaciones, ideas) que me procuro son falsos “medios”, son idolátricos. El único y verdadero amor hacia Dios es el amor por los otros, es el amor a los seres humanos. Entonces la frase “tienes que amar a tu Dios (lo radicalmente otro) con todo tu corazón, con toda tu alma y con todo lo demás” es sinónima de “ama a tu semejante (al otro)”.

Todas las imágenes pretelemáticas, de Lascaux al video, son imágenes discursivas, emitidas y lanzadas a los demás, imágenes que encubren su rostro. Están prohibidas. Son sendas perdidas que lo conducen a uno lejos de Dios. En cambio, las imágenes telemáticas y sintetizadas dialógicamente son “medios” entre un ser humano y otro a través de los cuales uno se vuelve visible para el rostro de los demás. Y por medio de este rostro Dios vuelve a hacerse visible. Entonces la programación dialógica de las imágenes (la “vida dialógica”) puede conducir hacia la celebración de Dios (de lo “radicalmente otro”) y ser una “oración” de cada individuo con todos los demás y por medio de éstos. A esto me refiero en el fondo con “programa ajeno”.

Tal vez hemos empezado a acordarnos del celebrar que habíamos olvidado. Tal vez estamos reencontrando ese camino que hace un extraño rodeo por la telemática y llega a la “verdadera” humanidad, esto es, a la existencia celebratoria para los otros, al juego sin finalidad con y para los otros. Y así empezamos a repudiar la existencia pretelemática, esa existencia ligada a finalidades y motivos, esa existencia que reclama lo propio, como un modo de vida realmente brutal, no celebratorio y por tanto profano. Desde los rincones ocultos de nuestra conciencia empieza a aparecer una religiosidad nueva y en todo caso no ortodoxa, la cual, por cierto, de modo sorprendente toma forma según el universo onírico de las imágenes técnicas.

19. MÚSICA DE CÁMARA

Los títulos de todos los capítulos anteriores son verbos, y en infinitivo, pues expresan que el carácter de las reflexiones ahí contenidas tiene una tendencia y una meta definidas, sobre el fondo de un horizonte que no deja de retroceder. El título de este penúltimo capítulo es un sustantivo, pues expresa la esperanza de que tales reflexiones arriben a algo sustancial. Esta contradicción entre la tendencia hacia la falta de límites en el infinitivo y la definición del sustantivo distingue no sólo el presente ensayo, sino en general todo futurismo.

Quien predice no ve lo que viene a su encuentro. Ve en dirección hacia donde el presente parece anunciar una “información” y no un “porvenir”. Predice lo que sobreviene, pero no lo que viene a nuestro encuentro. Llena el “porvenir” con “informaciones”, de modo que no haya ningún porvenir. Mediante informaciones anticipa el porvenir, para impedirlo. El concepto heideggeriano de “procuración” da expresión a esto: quien procura no sólo se cuida de una posibilidad, sino que la cuida, la recibe en el presente, la anticipa a fin de que se encamine. Todo futurismo es una aniquilación del porvenir. Esto puede verse en las pantallas de las computadoras. A partir del presente uno puede derivar proyecciones, desarrollos, tendencias y curvas, y jugar con tales proyecciones. Y de modo discrecional se puede definir con exactitud el factor de error (*margin of error*). Pero esas proyecciones muestran lo que sobreviene con el cálculo, no lo que hace su arribo. No hay ningún futuro. La computadora futurista se traga el porvenir. El futurismo es la aniquilación del porvenir con la meta de impedir catástrofes.

Pero las catástrofes son inevitables, pues no son previsibles. Por definición, lo que yo puedo prever no es una catástrofe. Incluso puedo proyectar escenarios que desmientan mi previsión de una sociedad telemática; por ejemplo, una guerra nuclear o un levantamiento armado del Tercer Mundo, o de un modo más refinado la disgregación de un sistema tan complejo y por tanto tan lábil como puede

serlo una sociedad dialógicamente conectada. Y puedo proyectar un escenario según el cual en la sociedad telemática la corporeidad desplazada se rebela contra la cerebralización, conduciendo a una bestialidad nunca antes existente. Mas esos escenarios no describen catástrofes: describen algo previsible que —al menos en teoría— puede impedirse.

No se puede hacer futurismo sobre las verdaderas catástrofes. Son emergencias. Si lanzo piedrecillas con fuerza creciente contra el cristal de una ventana, puedo ordenar en una curva los cambios en los ángulos de reflexión con los que cada piedrecilla cae después de chocar, y proyectar dicha curva. Llego entonces al punto en que el cristal se hace añicos. Ésta es una auténtica catástrofe. Pues no puedo alargar más mi curva para prever la trayectoria de los lances más allá de la ventana. Debería tener informaciones de las que yo, que me encuentro de este lado de la ventana, no dispongo. Las catástrofes auténticas son informaciones nuevas. *Ex definitione*, son aventuras sorprendentes. En este ensayo he tratado de poner a consideración la tesis de que la tarea humana consiste en ocasionar informaciones, aventuras sorprendentes y catástrofes, y que la telemática se propone realizar teórica y técnicamente dicha tarea. La sociedad telemática es entonces una estructura para ocasionar catástrofes. Querer preverlas, como lo hago aquí, es por tanto una empresa contradictoria y que se devora a sí misma: es Uróboros, la serpiente que se autodevora.

Pero hay una segunda razón de que yo intente aquí hacer algo imposible. Mis reflexiones toman como punto de partida las tendencias actuales, por ejemplo, que las imágenes técnicas se vuelven omnipresentes y desplazan los textos; o la tendencia a la electronización de las imágenes; o la tendencia de los aparatos a ser cada vez más pequeños y baratos y a meterse en todos los rincones. No he “inventado” estas tendencias, las he hallado. Ahora bien, cuando de cada fenómeno irradian interminables tendencias, éste se ve envuelto en una nube de futurismo. Lo hace concreto el hecho de ser un núcleo alrededor del cual se acumulan innumerables posibilidades. Elegí algunas de estas posibilidades y dejé de lado todas las demás, siguiendo el criterio de la probabilidad: las que fueron abandonadas son para mí improbables. Pero este criterio va en contra de todo lo que intenté decir en este ensayo: que nosotros realmente nos interesamos por lo improbable. En tanto este ensayo hace predicciones, contradice sus propias tesis.

Y no obstante, querer prever y no querer hacerlo son imposibles por igual. Es una de las contradicciones que caracterizan la existencia humana, y lo que he intentado decir aquí consiste en dicha contradicción. En otras palabras: la sociedad telemática, tal como la pronostico, no es lo que viene a nuestro encuentro, sino más bien aquello de lo que nos cuidamos, porque emerge de nosotros mismos. No se trata de hacer la música del futuro, sino la crítica del presente.

El escenario, la fábula que propongo es ésta: las personas se sentarán en celdas —cada una sólo consigo misma—, jugarán con las puntas de sus dedos en los teclados, mirarán fijamente a sus pequeñas pantallas y recibirán, modificarán y enviarán imágenes. A sus espaldas habrá robots que arreglarán cosas para que sus cuerpos consumidos se conserven y se multipliquen. A través de las puntas de sus dedos los seres humanos se conectarán entre sí, formando así una red dialógica, un supercerebro cósmico cuya función será poner en imágenes situaciones improbables mediante cálculos y cómputos, así como ocasionar informaciones y catástrofes. Entre los seres humanos se insertarán inteligencias artificiales que dialogarán con éstos por medio de cables y ese tipo de conexiones nerviosas. Entonces, será funcionalmente insensato querer distinguir entre inteligencias “naturales” y “artificiales” (entre un “cerebro primario” y un “cerebro secundario”). Funcionalmente, todo será un sistema gobernado de manera digital y no divisible en elementos: una caja negra.

La atmósfera dominante ahí nos recordará la que experimentamos en nuestros momentos creativos: la del estar fuera de sí, la de la aventura y el orgasmo. Del supercerebro telemático irradiará un aura de imágenes técnicas cada vez más extensa que siempre se renovará y se reforzará, así como también ofrecerá un espectáculo universal. En todo caso, no será un espectáculo del tipo grandioso, sino del tipo pequeño. Pues las irradiaciones del supercerebro no se dirigirán hacia la nada del exterior, sino tan sólo hacia las diminutas terminales del interior. Será un espectáculo de mosaicos, un juego con piedrecillas. El supercerebro jugará hacia dentro, soñará. El espectáculo universal será como jugar a ensamblar representaciones diminutas. Será una caja negra constituida sólo por cámaras oscuras. Será una orquestación universal tan sólo con música de cámara.

Esto significa tomar en consideración la música de cámara, mas no por cierto como la experimentamos en las salas de conciertos, sino como la experimenta cada uno de los que se han reunido para interpretarla. Me imagino que estos músicos no se reúnen para tocar partituras, sino (como era usual en el Renacimiento) para improvisar a partir de éstas. Y que durante la ejecución se realiza una grabación en cinta, a partir de la cual improvisarán futuros músicos de cámara. Es decir, propongo la música de cámara como un modelo, como un modelo para la comunicación dialógica en general y para la comunicación telemática en particular.

El fundamento de esa forma de hacer música es una partitura “originaria”, un programa, una prescripción. Mas éstos se desvanecerán muy pronto del horizonte de los músicos de cámara, pues éstos van a improvisar a partir de grabaciones de grabaciones de grabaciones, a partir de memorias siempre reprogramadas. Con la música de cámara no hay directores, no hay ninguna regencia. Quien marca el compás es todo aquel que provisionalmente lleva la palabra. Y sin embargo en

la música de cámara es decisiva la exactitud con la que se sigan las reglas. Es cibernética; es "juego puro", y será interpretada por ejecutantes para ejecutantes, quedando los oyentes como superfluos y estorbosos. Su método no es la expectación (teoría), sino la participación (estrategia). Cada instrumento interpreta como si ejecutara un solo, precisamente porque es como un acompañamiento. Cada quien interpreta para sí mismo, y precisamente con todos los demás. Cada quien improvisa junto con todos los demás, esto es, se sujeta a reglas precisas (consenso), a fin de cambiarlas en el curso de la interpretación junto con los demás. Cada intérprete es al mismo tiempo emisor y receptor de información, y su meta es que se sintetice nueva información que emerja de la interpretación. Dicha información es "pura" y no tiene ningún soporte objetual, a no ser, por supuesto, la cinta de grabación. Pero ésta no es la obra de la música de cámara (el resultado de un trabajo), sino su memoria al mismo tiempo eterna y grabable a discreción. Es un desatino buscar el significado de la información emergente en un lugar que no sean los intérpretes mismos, la interpretación y las reglas seguidas por ésta.

En pocas palabras: la música de cámara puede servir como un modelo de la estructura social telemática. Claro que ella misma es pretelemática, previa a los aparatos y a la automatización; es una forma de comunicación preindustrial. Y, sin embargo, actualmente queda evidenciado que en ella (como quizá también en el jazz, que tanto recuerda la música de cámara) están delineados en estado embrionario muchos aspectos de la comunicación postindustrial, sobre todo el aspecto de "cámara oscura". Esto permite aclarar el actual interés en la música de cámara (y en el jazz), que de otro modo sería sorprendente: ahí reconocemos la formación social que se está aproximando.

Si comparamos la estructura de la música de cámara con la de la telemática que emerge, entonces se establecen no sólo paralelismos, sino también divergencias. En la música clásica se preven lugares vacíos que invitan a la improvisación, en tanto que la programación telemática es en sí misma una invitación a improvisar. En este sentido, muchas de las partituras modernas se pueden llamar programas. Además, lo que es la grabación para la música de cámara son las memorias artificiales para la telemática. Pero a diferencia de las grabaciones, en el diálogo estas inteligencias participan activamente, de modo que con ellas se fusionan lo pasado, lo presente y lo futuro. La diferencia esencial entre música de cámara y telemática es entonces ésta: la música de cámara transcurre en un tiempo lineal, desarrolla temas y cada improvisación sigue a las demás. La telemática, en cambio, tiene lugar en una simultaneidad de tiempos y de lugares, y las decisiones sobre los temas y sus variaciones las toman en todos lados y al mismo tiempo todos los jugadores. Tal es la diferencia entre oprimir teclas en un piano y oprimir las en un aparato.

Pese a esas diferencias, para mí la comparación entre música de cámara y telemática era plausible desde tiempo atrás, mucho antes de que yo empezara a escribir este ensayo. Si la hubiese propuesto en una parte anterior de estas reflexiones, habría facilitado mis indagaciones sobre la telemática. Lamentablemente, me he visto obligado a reprimir la propuesta de este modelo hasta ahora; pues proviene del mundo de la música. Y el lector seguramente se ha percatado con sorpresa y molestia de que he desconectado de mis reflexiones todo lo que tenga que ver con el oído y la boca, con el sonido y la palabra. He guardado silencio sobre el carácter “audiovisual” del universo de las imágenes técnicas que está emergiendo. Mas estoy convencido de que justo ahora llegó el momento de hablar al respecto. Y este convencimiento es uno de los motivos del presente ensayo.

El universo de la música es, según Schopenhauer, el “mundo como voluntad”. No representa nada. A ese universo le contrapone Schopenhauer el “mundo como representación”, el universo de las imágenes. El universo de la música no emerge a partir de algún tipo de imaginación, sino de algún tipo de impulso “biológico”. Y las informaciones musicales no se dirigen a alguna capacidad decodificadora del receptor (como si fuera un cerebro acoplado a unos oídos), sino que penetran en el cuerpo de éste mediante vibraciones que resuenen en su interior (simpatía). Por el contrario, el universo de las imágenes emerge de la imaginación, de una especie de intelecto, representa algo y quiere ser descifrado. Así, el universo de las imágenes (el mundo como representación) se ubica frente al universo de la música (el mundo como voluntad), ocultándolo como bajo un manto. En otros términos: el mundo de la música es la vida concreta (querer y sufrir), y el mundo de las imágenes es un malabarismo abstracto, *Maya*. Ahora argumentaré contra Schopenhauer.

El mundo de la música es un universo compuesto. Componer y computar son sinónimos. No tenemos que esperar a la música electrónica para comprender este carácter de la música en general: el universo de la música es tan calculado y computado como el de las imágenes técnicas. Es cierto que éstas son representaciones calculadas y computadas, y en ese sentido pertenecen al mundo schopenhaueriano como representaciones. Pero como me esforcé por dar a entender con el modelo que propuse, el universo de las imágenes técnicas recuerda mucho al universo musical. Desde luego que, a diferencia de este último, es un universo de superficies; pero, al igual que él, es un universo “puro” y emancipado de la dimensión semántica. Las imágenes técnicas son arte “puro” en el mismo sentido en que antes sólo la música lo era. Entonces puede decirse que con la emergencia de las imágenes técnicas se alcanza un nuevo nivel de conciencia: el de hacer música mediante la capacidad conformadora de imágenes.

Ésta es la única manera de apreciar el carácter audiovisual del universo de las imágenes técnicas. En cuanto se empieza a computar, las imágenes técnicas se apresuran espontáneamente a acercarse al sonido, y el sonido a su vez a las imágenes, a fin de ligarse entre sí. Visto de otra manera: todas las imágenes pretécnicas y toda la música pretécnica pueden ser entendidas como tendencias hacia las imágenes técnicas sonoras —de modo que con la imagen técnica la música se vuelve imagen y la imagen, música—. Claro que hay aparatos actuales (los *electronic intermixers*) que traducen automáticamente la imagen a sonidos y los sonidos a imágenes; mas no es esto a lo que aquí me refiero. En la imagen sonora no se “entremezclan” la imagen y la música, sino que ambas se elevan a un nuevo nivel: ese al que se refiere el concepto de lo “audiovisual” pero que hasta ahora no había podido abarcar debido a que proviene del nivel anterior.

El establecimiento de la musicalización de la imagen, así como la imaginalización de la música, se habían estado preparando con mucha antelación. Podemos reconocerla, por ejemplo, en la llamada “pintura abstracta” y en las partituras de las composiciones musicales recientes. Pero sólo con las imágenes sintéticas se conforman realmente imágenes musicales y se hace música mediante la capacidad de conformar imágenes. Así, sería absurdo querer distinguir entre la música y las llamadas artes “plásticas”. Justo porque todas las personas se volverán compositores es que harán imágenes. El universo de las imágenes técnicas puede ser visto como el universo de la capacidad musical de conformar imágenes. Este ensayo se concibe como un argumento a favor de tal afirmación.

En el curso de su electronización conjunta, las técnicas visuales y acústicas ya no tienen que estar separadas, por lo cual es en verdad lastimoso ver cómo la tradicional separación entre artes “plásticas” y “musicales” impide que los llamados “artistas digitales” hagan sonar sus imágenes. Esto no es comparable a la resistencia que los cineastas intentaron ejercer contra el cine sonoro después de la Primera Guerra Mundial. En ese entonces había una barrera entre imagen y música, entre el mundo como representación y el mundo como voluntad. Mientras que hoy en día esa barrera existe tan sólo en el pensamiento de los productores limitados a categorías ya rebasadas. De acuerdo no sólo con su estructura, sino también con su técnica, el llamado “arte digital” pide a gritos imágenes sonoras y música visual. Y no sólo el “arte” digital hace tal cosa, sino simplemente todas las imágenes y composiciones sintéticas, incluso las que no se presentan como arte, sino como “documentos” científicos o políticos. La música y la capacidad conformadora de imágenes son inseparables a partir de ahora.

El universo emergente de las imágenes técnicas es el “mundo de la representación” y a la vez el “mundo como voluntad”. La representación schopenhaueriana permite interpretaciones de muy distintos géneros. Por ejemplo, a lo Nietzsche:

en la imagen técnica la voluntad de poder se da en la forma del eterno retorno, y a través de ella se concretiza la representación. Ésta es una versión tentadora. Se puede incluso interpretar la “voluntad de poder” negativamente como “tendencia entrópica” y el “eterno retorno” como “multiplicabilidad”, así como al “superhombre” como “supercerebro cibernético”. No obstante, creo que debemos tomar con pinzas la actual tendencia a leer a Nietzsche como a un profeta; si no lo hacemos, estamos en peligro de que lo nuevo se nos vaya de las manos ante lo emergente que está abriéndose paso.

Esto que es nuevo creo poder unirlo por uno de sus extremos al aspecto como de sueño del mundo musical de la imagen, un mundo del sueño en el cual, sin embargo, los soñadores estarán extraordinariamente despiertos. Pues al generar imágenes oprimiendo teclas, el soñador debe calcular y computar conceptos claros y distintos. Así, será un mundo del sueño que no yace “bajo” la conciencia despierta, sino que se halla por encima de ésta; un mundo del sueño consciente y producido conscientemente, esto es, “superconsciente”. Entonces no tendría sentido querer interpretar los sueños: no significarían nada más que a sí mismos y serían concretos. Sería un mundo del “arte puro”, del juego con una finalidad en sí mismo: el *Ludus imaginis* como *Ludus tonalis*; la conciencia emergente de la capacidad conformadora de imágenes como capacidad del *Homo ludens*.

Lo que intentó relatar este ensayo es una fábula. Nos cuenta sobre un universo fabuloso, el de las imágenes técnicas. Sobre una sociedad fabulosa, la del diálogo cibernético. Sobre una conciencia fabulosa, la del hacer música mediante la capacidad de conformar imágenes. Nos relata con mucha esperanza y a la vez con temor y temblor.¹ Pues la fábula que cuenta es una catástrofe que está a punto de romper el cascarón. Y el cascarón somos nosotros. “*De te fabula narratur*”.²

¹ Alusión de Flusser al libro de Kierkegaard *Temor y temblor*.

² El autor cita la máxima del poeta latino Horacio “La fábula se refiere a ti”, utilizada frecuentemente por Kierkegaard.

20. COMPENDIO

El camino recorrido por las presentes reflexiones tiene muchos recovecos. Serpentea a través de un entramado de problemas. Y quien lo sigue puede tener la sensación de que lo han hecho girar en círculo tomándole el pelo. Habría sido cómodo aplanar este camino: tender de golpe una autopista en línea recta a través del entramado de problemas —algo así como lo que se ha hecho en la Amazonía. Mas yo tengo algunas experiencias con las autopistas (y con la Amazonía). No hay nada más aburrido que las autopistas. Los viajes valen la pena justo por las curvas y los problemas que implican: ofrecen una perspectiva de los problemas.

Pese a todo, este trabajo ofrece al final una sinopsis. Por eso es que me subiré a un helicóptero para tener una vista panorámica de las regiones recorridas. Y aunque los Alpes son fotogénicos vistos desde lo alto, se tiene la experiencia de ellos sólo cuando se los escala.

Este ensayo consiste en veinte capítulos, es decir, que de una innumerable cantidad de problemas se eligieron veinte, los cuales se erigen entre nosotros y el ya próximo futuro de las imágenes técnicas. Son los siguientes:

1. *Abstraer*. ¿Qué son las imágenes técnicas? Son algo distinto a todas las imágenes anteriores, y por cierto no sólo (como nos hemos visto llevados a afirmar) porque son producidas por aparatos técnicos. Al contrario, son producidas por aparatos (y pueden ser producidas sólo por aparatos) debido a que dan origen a un nivel de conciencia distinto —y más abstracto— que las imágenes anteriores.

2. *Imaginar*. ¿De qué nivel de conciencia surgieron entonces las anteriores imágenes? De ese antiquísimo nivel en el que se encontraba el ser humano cuando se apartó de las circunstancias que lo rodeaban, a fin de abarcarlas con la vista e imaginarlas. Surgieron, pues, de un nivel prehistórico.

3. *Concretizar*. ¿Y qué nivel de conciencia se origina a partir de las imágenes técnicas? Un nivel en donde emergemos nosotros al disgregar en puntos elementales tanto el mundo en torno nuestro como nuestra propia conciencia, y en donde

es importante calcular y computar esos elementos —esto es, ponerlos en imágenes—. Es, pues, el nivel de conciencia de la conformación de imágenes.

4. *Teclar*. ¿Pero cómo podemos poner en imágenes estos elementos que sin embargo son inaprehensibles, invisibles e impalpables? Por medio de aparatos provistos de teclas. Lo cual plantea la pregunta sobre si es posible que estas teclas controlen los aparatos, y cómo las teclas están conectadas y deberán estarlo.

5. *Conformar*. ¿Si las imágenes técnicas son verdaderos mosaicos y no son meros planos, de qué modo es que podemos verlas como imágenes? Será gracias a la nueva capacidad que emerge en nosotros de conformar como imágenes concretas lo más abstracto (puntos elementales). Esto, de cualquier modo, exige de nosotros que en vez de distinguir entre lo “real” y lo “ficticio”, de aquí en adelante lo hagamos entre lo “concreto” y lo “abstracto”. Está en curso una revolución epistemológica, ético-política y estética.

6. *Significar*. ¿Qué significan en verdad las imágenes técnicas?, ¿qué significan esos mosaicos calculados y computados? Son modelos que otorgan una forma a un mundo y a una conciencia disgregados, a los que deben “informar”. Por ello es que en su caso el vector de significación se ha invertido en comparación con las imágenes anteriores: no reciben de fuera su significado, sino que lo proyectan hacia fuera. Dan sentido al absurdo.

7. *Tratar*. ¿Cómo funcionan las imágenes técnicas en tanto son modelos? Funcionan mediante el *feedback* entre ellas y sus receptores. Las personas se comportan de acuerdo con las imágenes, y las imágenes aprovechan este comportamiento para poder funcionar como modelos cada vez mejores. Este *feedback* es un cortocircuito que amenaza con una caída en la entropía así como con el agotamiento total de la historia.

8. *Diseminar*. ¿Cómo se ve una sociedad que alimenta de esa manera las imágenes? Es una sociedad “fascista”, controlada centralmente por las emisoras, en donde las estructuras sociales tradicionales se disgregan y los seres humanos se dispersan en masas amorfas. Las imágenes sirven a esta dispersión.

9. *Prescribir*. ¿Cómo serán enviadas las imágenes para poder controlar de ese modo la sociedad? Serán generadas en aparatos automáticos y automáticamente dirigidas a través de canales hacia los receptores. En tales aparatos algunas funciones se realizarán mediante personas (funcionarios) y otras mediante autómatas no humanos, con lo cual los funcionarios formarán la mayor parte de la sociedad. Es un totalitarismo basado en aparatos.

10. *Conversar*. ¿Es posible conmutar este circuito “fascista” y totalitario de las imágenes? Sí, la telemática lo permite. Es una técnica dialogizante, y cuando las imágenes están conectadas en un circuito dialógico, el totalitarismo puede ceder ante una estructura democrática.

11. *Jugar*. ¿Cómo se pueden hacer imágenes mediante el diálogo? El diálogo es un intercambio de información con el cual surgen nuevas informaciones. Es entrópicamente negativo. Y la telemática consiste en una estrategia de juego cuya meta es comandar un diálogo orientado a la generación de nuevas informaciones (sobre todo imágenes).

12. *Crear*. ¿Qué interés individual tiene la persona en participar en dichos diálogos, en donde los resultados no son su obra particular, sino la obra de un grupo de desconocidos? Se verá arrebatado por el instinto de juego, por la embriaguez del juego creativo.

13. *Elaborar*. Así, pues, ¿todos los seres humanos futuros serán creadores potenciales? Lo serán, pues el diálogo telemático no es sólo una estrategia para generar informaciones, sino ante todo una escuela de creación. Una escuela de libertad.

14. *Decidir*. ¿Cómo se aprende en esa escuela a distinguir lo creativo de la imitación y la información de la redundancia? La telemática ofrece criterios para hacer una distinción crítica de ese tipo, así como para tomar decisiones que favorezcan la información. Proporciona un distanciamiento crítico.

15. *Dominar*. ¿Cómo se vería una sociedad en la que todos los participantes fueran creadores y críticos? Sería una red comandada cibernéticamente en donde lo concreto ya no está formado por nudos (las personas individuales), sino por hilos. Esta disolución del “yo” en el “nosotros” estaría acompañada por una disolución del espacio y del tiempo en una simultaneidad cósmica. Sería una sociedad de decisiones consensuadas simultáneamente, una especie de cerebro cósmico.

16. *Disminuir*. ¿Cómo puede una sociedad cerebralizada acabar con la corporalidad individual de las personas? Puede anular el interés por el cuerpo humano y en general por todo tipo de cuerpo, y en vez de eso orientar el interés hacia las imágenes técnicas inmateriales, hacia las “informaciones puras”. Ese tipo de inversión de los vectores de interés tendría como consecuencia una extraña libertad, es decir, la de despreciar los objetos y sus condicionamientos.

17. *Sufrir*. ¿Pero cómo podemos ignorar el cuerpo humano, si por él sufrimos y morimos? La economía y la medicina (que luchan contra el sufrimiento y retardan el morir) pueden robotizarse y por eso borrarse del horizonte. Y cuando no pueda apaciguarse el sufrimiento y por tanto sea deseable morir, entonces el diálogo generalizado tendrá que tomar la decisión sobre este morir. Ésa sería una decisión compasiva; pues cuando el “yo” se abre en el “nosotros” el sufrimiento se vuelve compasión.

18. *Celebrar*. ¿Cómo puede vivir un ser humano que se ha separado así de todo lo corporal (de todo trabajo y todo sufrimiento, de toda creatividad y toda pasividad), un ser humano que se concentra sólo en la “información pura”? ¿puede seguir llamándose vida a esto? Desde luego que ésta puede ser llamada una

vida humana y que, comparativamente, todas las formas de vida anteriores no son más que intentos prehumanos de aproximación a ella. Pues una vida así, centrada en la contemplación de imágenes autocreadas, sería una vida en el ocio, una vida celebratoria con los demás, para los demás y orientada hacia lo radicalmente otro.

19. *Música de cámara.* ¿De qué tipo sería una vida celebratoria como ésta? Sería como un sueño que conscientemente se produce a sí mismo, como una vida conscientemente conformada en imágenes. Una vida artística dentro del arte mismo, un vivir como un juego de imágenes y sonidos musicales. Una vida fabulosa, lo cual significa que el conjunto de este ensayo acaba siendo una fábula —aunque sea una fábula posible sólo técnicamente.

20. *Compendio.* ¿Podemos visualizar de modo general esta fábula? Sí, pero entonces se vuelve banal y poco creíble. Pues lo que tiene de informativo y creíble está discutido en los diecinueve problemas que acabo de enumerar, y esos problemas siguen siendo de actualidad.